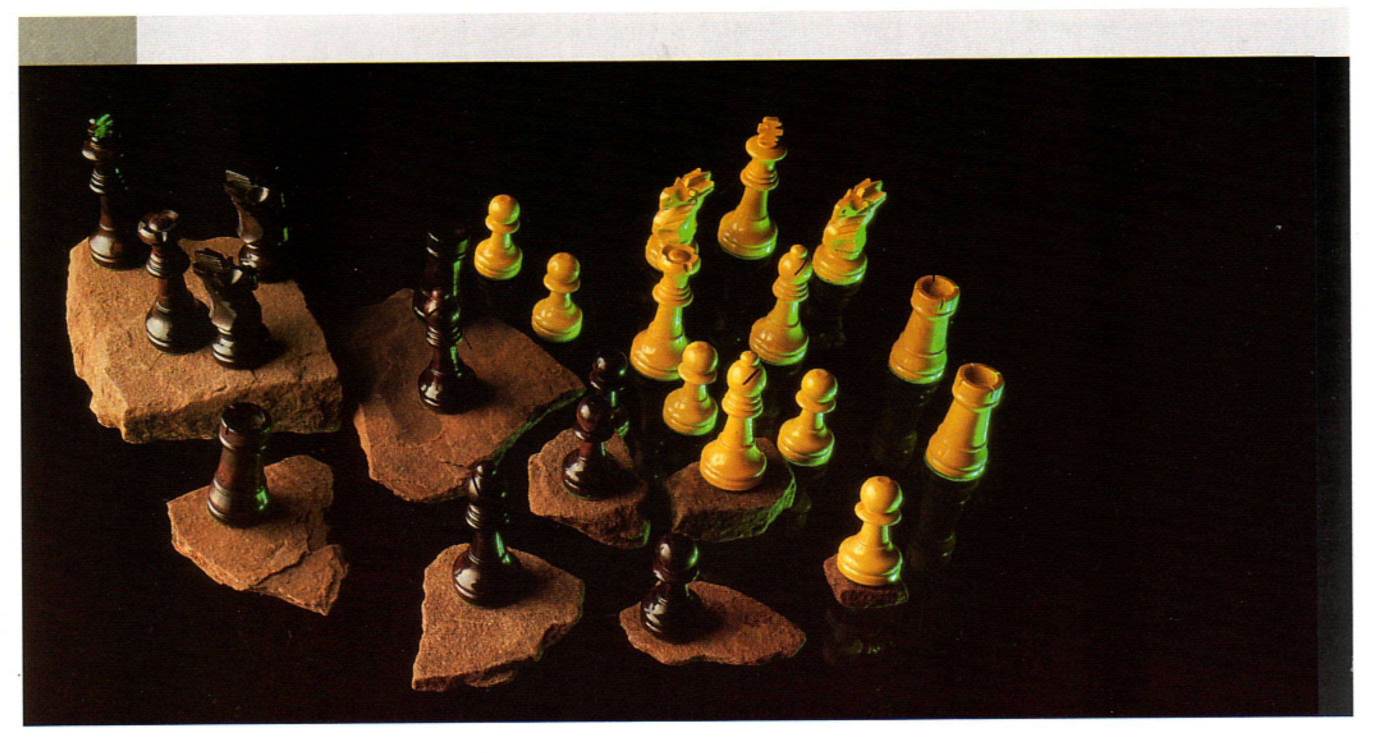


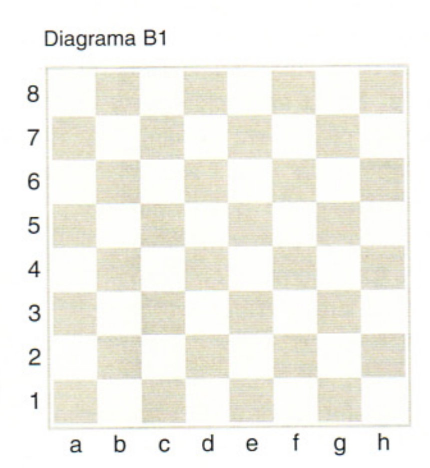
El tablero

Es un cuadrado de 64 **casillas**, ocho por lado, blancas y negras alternativamente.

> **Atención**
> *La primera norma importante es colocar el tablero entre los dos jugadores de tal manera que en la esquina derecha de cada uno de ellos haya una casilla blanca.*

Filas, columnas y casillas

Diagrama B1



En el *diagrama B1* tenemos un tablero vacío, sin piezas, en el que a la izquierda se indican números del 1 al 8. Estas cifras indican el número de las **filas.** En la parte inferior, las ocho primeras letras del alfabeto, que sirven para designar a las ocho **columnas**.

Al igual que en el juego "de los barquitos" (c5, tocado; c6, hundido, etc.), todas las casillas se pueden designar con exactitud gracias a un sistema de anotación que da a cada casilla un nombre y un apellido: la conjunción de la letra que le corresponde por su situación en vertical y del número por la horizontal, como se ve en el *diagrama B1a*.

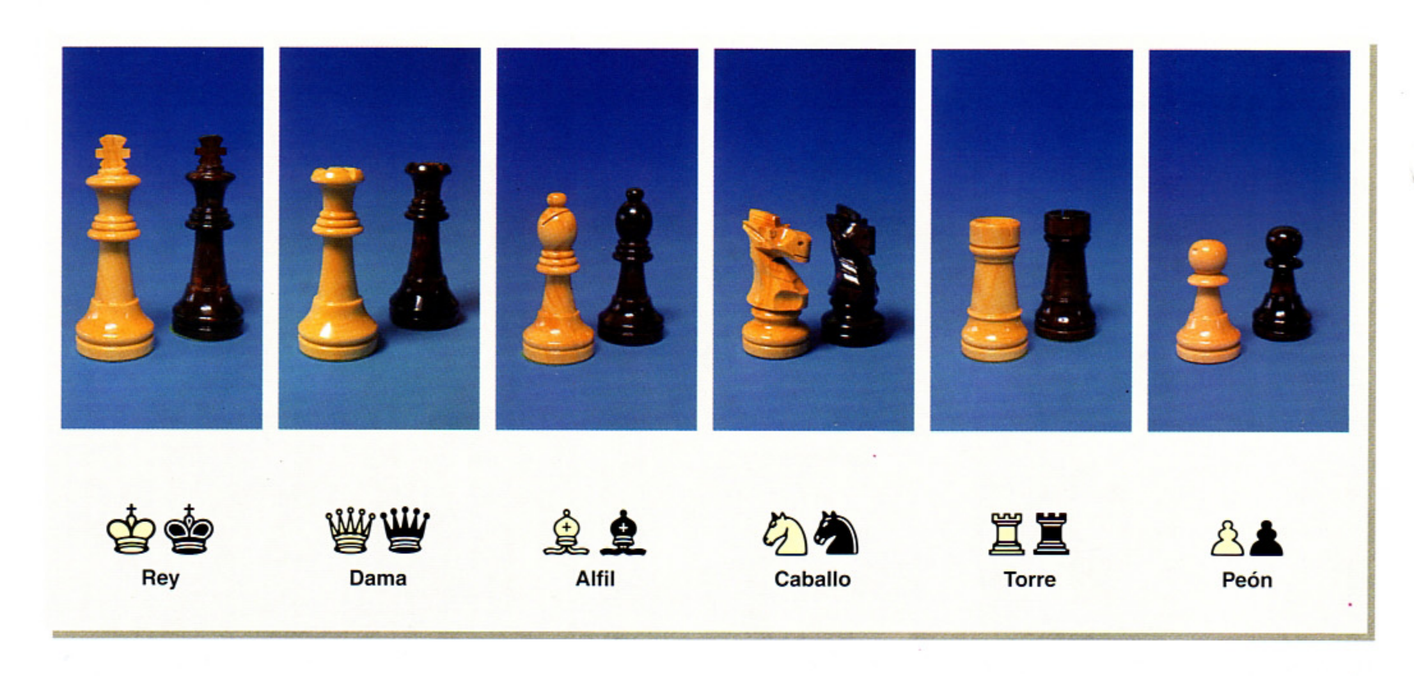
Diagrama B1a

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Por razones prácticas, se establece que **tanto las filas (horizontales) como las columnas (verticales) se cuentan empezando desde la primera casilla izquierda en el lado de las piezas blancas**, por lo que debe tenerse en cuenta que los diagramas que aparecen en libros y revistas se ven siempre desde el punto de vista de las blancas. El tablero tiene ocho horizontales: la primera, de a1 a h1; la segunda, de a2 a h2; la tercera, de a3 a h3, etc.

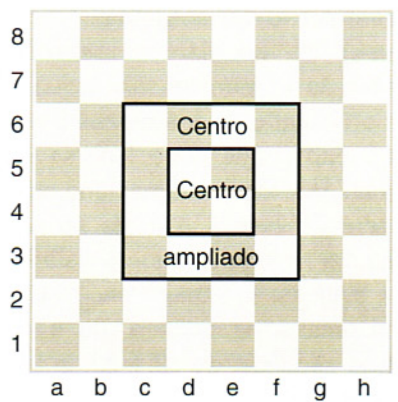
Centro, flancos, campos, diagonales

Veamos ahora otras características *geográficas* del tablero. En el *diagrama B2* se indica un cuadrado central, compuesto por las casillas d4, e4, d5 y e5. Esta extensión recibe el nombre de **centro clásico**. Hemos de tener en cuenta que el dominio de esta parte del tablero tiene una gran importancia. Al igual que en la estrategia bélica o en el fútbol, dominar el centro supone una ventaja considerable, porque desde él las piezas son más activas, es decir, dominan mayor número de



casillas. El cuadrado formado por las casillas c3-c6-f3-f6 recibe el nombre de **centro ampliado**.

Diagrama B2



Si trazamos una frontera imaginaria entre las columnas d y e, el tablero queda dividido en dos partes iguales. La mitad derecha (desde la perspectiva de las blancas) recibe el nombre de **flanco de rey**, debido a que en él están situados los reyes al principio de la partida; la de la izquierda se conoce como **flanco de dama**. Véase el *diagrama B2a*.

El tablero también puede dividirse, de forma imaginaria, horizontalmente en dos mitades. La que corresponde a las primeras cuatro filas del tablero se llama **campo blanco**, y la que corresponde a las cuatro últimas filas, **campo negro**. Véase el *diagrama B2b*.

Diagrama B2a

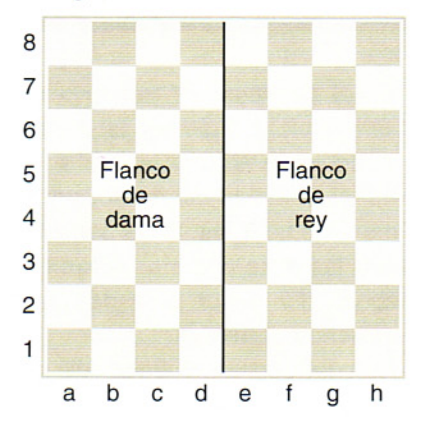
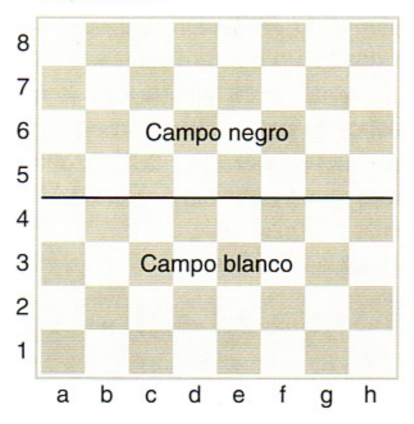
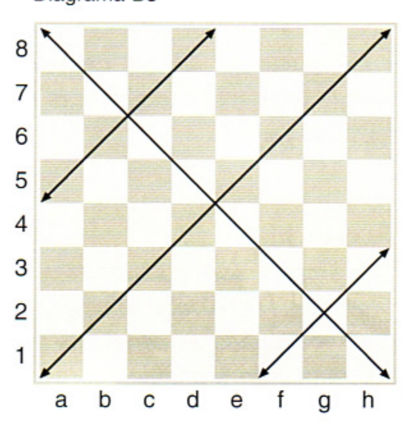


Diagrama B2b



Otro término muy empleado es el de **diagonal.** A título de ejemplo, en el *diagrama B3* se han trazado las diagonales a1-h8, a5-d8, f1-h3 y a8-h1. Las dos diagonales más largas (a1-h8 y h1-a8) reciben el nombre de **grandes diagonales.**

Diagrama B3



La posición inicial

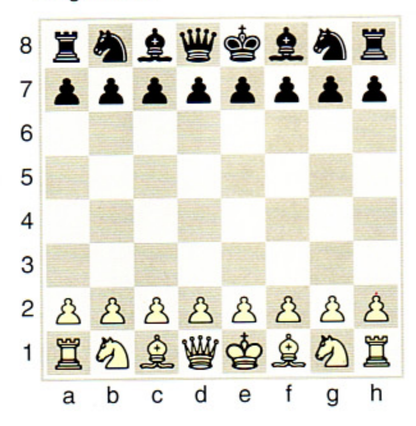
En el tablero hay 32 piezas, 16 de cada color. Cada ejército dispone de un rey, una dama, dos torres, dos alfiles, dos caballos y ocho peones. En la anotación ajedrecística cada pieza era tradicionalmente simbolizada por su inicial en mayúscula, lo que implicaba problemas de comprensión en los textos (por ejemplo, el alfil = A en español era F (*fou*) en francés, B (*bishop*) en inglés, L (*Laufer*) en alemán, etc.). Los adelantos de la tipografía permiten representar ahora cada pieza con figuritas.

Así las figuras serán:

Rey = ♔
Dama = ♕
Alfil = ♗
Caballo = ♘
Torre = ♖

Como no puede haber dos piezas en la misma casilla, esa anotación ajedrecística, que al neófito podría parecerle un jeroglífico indescifrable, es en realidad muy fácil de entender. Basta con anteponer el dibujito de la pieza (o su inicial en mayúscula del idioma correspondiente) al "nombre y apellido" de la casilla que ocupa para localizar su situación en el tablero. El lector, pronto manejará la anotación casi tan fácilmente como la relación de los días de la semana.

Diagrama B4



De momento, una sencilla demostración. Para describir la posición inicial de las piezas (véase *diagrama B4*), podríamos hacerlo así: las torres en los cuatro rincones del tablero, los caballos a su lado en la primera y octava filas (según sean blancos o negros) y los alfiles a continuación, dejando las dos casillas centrales para el rey y la dama, y la segunda y séptima filas para los peones. Pero es mucho más económico y preciso utilizar el sistema algebraico:

Blancas: ♖a1, ♘b1, ♗c1, ♕d1, ♔e1, ♗f1, ♘g1, ♖h1, peones en a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2 y h2.

Negras: ♜a8, ♞b8, ♝c8, ♛d8, ♚e8, ♝f8, ♞g8, ♜h8, peones en a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7 y h7.



Recuerde

Muchos principiantes tienen dudas sobre la correcta ubicación de la dama y el rey. Hay dos trucos para impedir errores:

a) *Ambas damas deben situarse en la columna d (de dama);*

b) *Las damas ocupan inicialmente una casilla del mismo color que el suyo; los reyes, no (el blanco en casilla negra, y el negro en blanca).*



Al combate sobre el tablero se le denomina **partida**, que consta de **jugadas** o movimientos de piezas de una casilla a otra. El juego comienza siempre con un movimiento de las piezas blancas, y continúa con réplicas de las negras y las blancas, alternativamente, hasta el final. No está permitido pasar el turno, es decir, ceder al adversario la posibilidad de jugar dos veces seguidas.

Cada jugada consta, por tanto, de dos partes o "medias" jugadas: la primera parte es la que realizan las blancas y la segunda, la que llevan a cabo las negras.

Hay que tener presente que solamente se puede mover una pieza cada vez, con excepción del enroque, que explicaremos más adelante. Se puede llevar una pieza a una casilla ocupada por otra enemiga, pero en ese caso se procede a la **captura** de esta última. Este movimiento consiste en retirar la pieza adversaria del tablero. Evidentemente, no se puede capturar (también se dice **tomar**) una pieza propia o del mismo bando.

Regla importante

En las competiciones oficiales, si el jugador al que corresponde mover toca una pieza propia, está obligado a moverla (si ello es posible, de acuerdo con el reglamento); y si toca una pieza del contrario, a capturarla. Esta regla se conoce como "pieza tocada, pieza jugada".

*Si se tocan las piezas con el objetivo de centrarlas en sus casillas, resulta imprescindible decir previamente "**compongo**". Pronunciar esa palabra con claridad evita discusiones y disgustos.*

Los peones

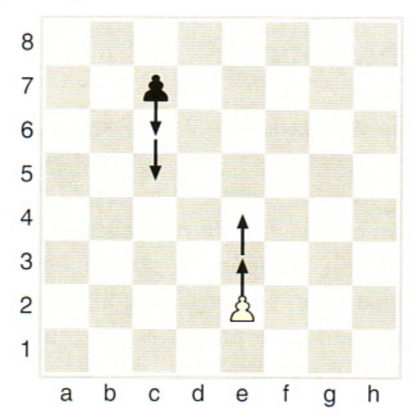
Son la infantería del ajedrez y dan una imagen de gran valentía porque, contrariamente a todas las demás piezas, **nunca retroceden.** En principio, el peón es débil y poco valioso. Sin embargo, esconde una enorme fuerza potencial, una amenaza tremenda que se ejecuta cuando logra el difícil objetivo de llegar a la última fila.

Pero vayamos por partes. Como norma general, los peones avanzan **una sola casilla cada vez**, desde la que ocupan a la siguiente en la misma columna. Ahora bien, **pueden avanzar una o dos casillas, a elección del jugador, cuando se encuentran en su posición inicial.** Debe quedar claro que ese privilegio no se limita a la primera jugada de la partida, sino que es posible utilizarlo en cualquier momento, siempre que, si el peón es blanco, esté en la segunda fila o, si es negro, en la séptima. Así, la opción de avanzar una o dos casillas desde la inicial es un derecho, no una obligación, que desaparece cuando los peones están en cual-



quier otra fila del tablero: en este caso avanzan de una en una.

Diagrama B5



En el *diagrama B5* el peón blanco, situado en la casilla e2, puede avanzar dos pasos (a e4) o uno solo si lo desea (a e3). Asimismo, en su primer movimiento el peón negro, situado en la casilla c7, puede avanzar a c6 o a c5.

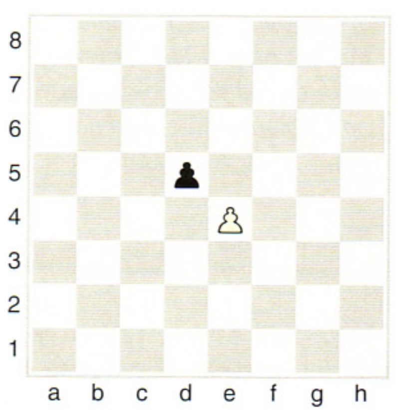
Es ilegal mover dos peones a la vez en la primera jugada, avanzando una casilla cada uno. Sólo se puede mover uno que, puede avanzar una o dos casillas.

No se usan iniciales ni figuritas para apuntar la jugada del peón. Así, la jugada "e4" significa que un peón blanco se ha trasladado a esa casilla desde e2 o e3, o que un peón negro ha avanzado desde e5 a e4. Otro ejemplo: el movimiento "d5" quiere decir que un peón (blanco) situado en d4 se ha trasladado a d5, o que uno negro situado en d7 o d6 ha avanzado a d5.

¿Cómo capturan?

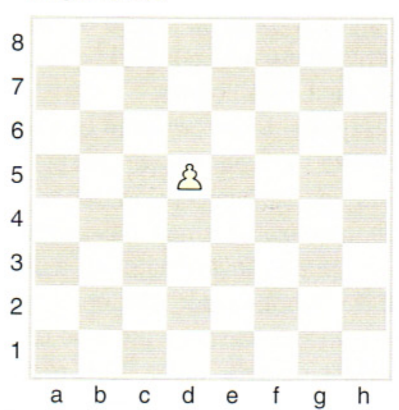
El peón es la única pieza que no toma como juega: lo hace siempre en diagonal, una casilla hacia delante, a la izquierda o a la derecha, ocupando el lugar de la pieza que ha capturado en la columna vecina.

Diagrama B6



Las capturas se indican con el signo x: en el *diagrama B6* las blancas pueden jugar exd5, y las negras dxe4. Tras la captura, el peón puede avanzar por la nueva columna que ocupa, y se mantendrá en ella hasta que efectúe una nueva captura, si llega ese caso.

Diagrama B6a

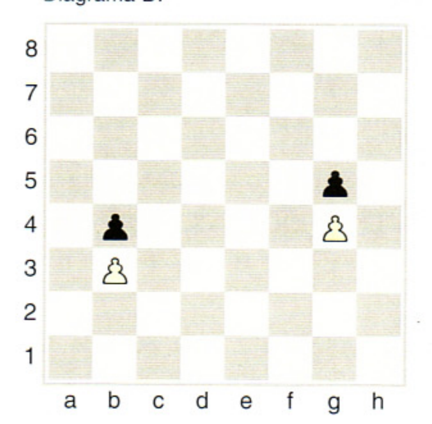


En el *diagrama B6a* vemos el resultado de la captura exd5. El peón blanco ha capturado al negro.



Si el peón se topa con un obstáculo en su camino por la columna -tanto si es una pieza propia como ajena-, se quedará donde está, sin poder avanzar, como ocurre en el *diagrama B7,* con los peones g4 y g5, que se inmovilizan el uno al otro, lo mismo que los de b3 y b4.

Diagrama B7



El gran premio

Casi todos los peones terminan siendo capturados o bloqueados durante su largo y peligroso viaje. Pero los que consiguen llegar a la octava fila (o primera, si son negros) reciben un premio muy especial: se transforman en otra pieza de su mismo color, excepto el rey, a elección del jugador. La pieza elegida suele ser casi siempre la dama, la más potente del ajedrez.



Cómo mueve y captura el rey

La partida de ajedrez se da por finalizada con la captura del rey; es decir, éste es su principal objetivo. Por lo tanto, comenzaremos por la pieza que da sentido al juego, a la hora de describir los movimientos de las piezas.

El rey puede jugar a cualquiera de sus casillas vecinas, pero sólo **a una de ellas**.

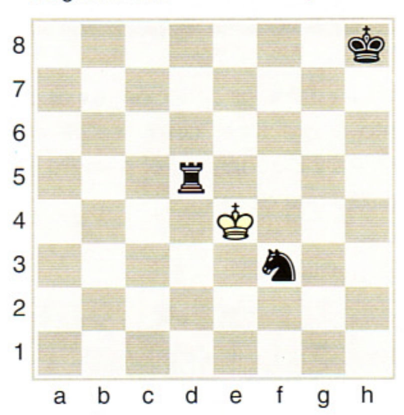
Teniendo en cuenta las características del tablero, esto significa que un rey, situado en cualquier casilla que no esté comprendida en una de las bandas (es decir, cualquiera de las filas o columnas de los bordes), puede desplazarse a ocho casillas distintas. Sin embargo, si está situado en una de las bandas, sólo puede jugar a cinco casillas distintas, y su menor capacidad de acción (como la de casi todas las piezas) se da cuando se encuentra en uno de los rincones, desde donde sólo puede jugar a tres casillas distintas.

En el *diagrama B12* vemos que el rey blanco (situado en e5) puede jugar a ocho casillas distintas (marcadas con aspas): d6, e6, f6, f5, f4, e4, d4 y d5. Por otra parte, el rey negro (situado en el rincón de a8) sólo puede jugar a b8, b7 y a7.

Diagrama B12



Diagrama B13



El rey captura (o toma) de la misma forma que juega, lo que significa que, en el caso de hallarse una pieza enemiga en cualquiera de las casillas de su alcance, puede capturarla y retirarla del tablero. En el *diagrama B13*, por ejemplo, el rey puede capturar tanto el caballo como la torre, lo que nos permitirá practicar el signo de captura. Si el rey capturase la torre, se escribiría 1. ♔xd5 y, si prefiriese capturar el caballo, la jugada debería escribirse 1. ♔xf3.

Recuerde

Sin reyes no hay ajedrez. En el momento en que uno de ellos sea capturado, la partida habrá concluido.

Cómo mueve y captura la dama

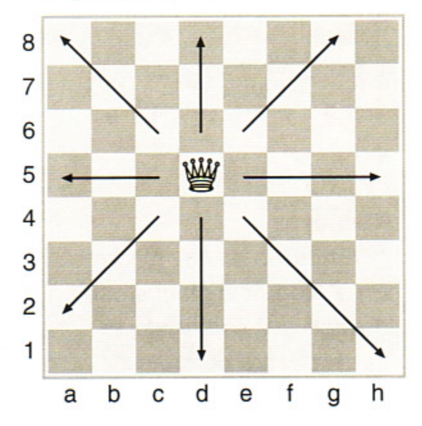
Si el rey es la pieza **sagrada** y la más valiosa del ajedrez, la dama es **la más fuerte**.

La dama juega en línea recta, desde la casilla en que se encuen-

J. Senda

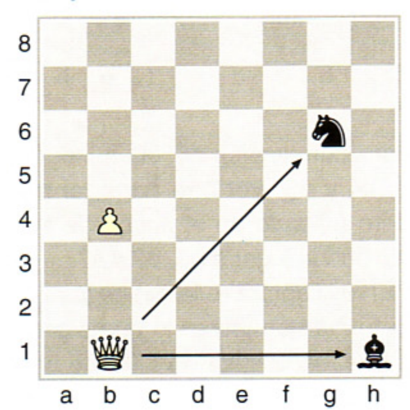
tra, en cualquier dirección; es decir, tanto sobre filas, como sobre columnas y diagonales, el número de casillas que desee.

Diagrama B14



En el *diagrama B14* vemos que la dama blanca, situada en el centro del tablero, puede recorrer hasta 27 casillas distintas. Sin embargo, no puede saltar por encima de piezas de su color, ni de piezas enemigas. En este último caso, puede capturar aquellas que se interpongan en su camino, porque la dama puede tomar piezas contrarias del mismo modo que mueve; es decir, retirando la pieza capturada del tablero y pasando a ocupar la casilla en que se encontraba la pieza enemiga.

Diagrama B15



En el *diagrama B15* la dama no puede capturar el peón de b4, por ser de su propio bando, pero sí puede capturar el caballo de g6 y también el alfil de h1, a elección del jugador.

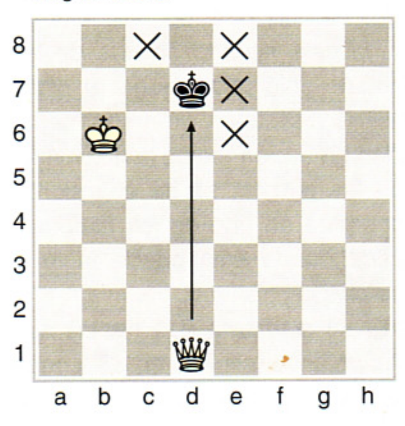
Creemos conveniente recordar que **en ajedrez la captura no es obligatoria.**

Introducción al concepto de jaque

En el diagrama anterior la dama blanca podía capturar cualquiera de las piezas enemigas porque ambas estaban atacadas. Sin embargo, cuando la pieza atacada por otra rival es un rey, se dice que el rey **está en jaque.**

Hay tres formas de escapar del jaque (es decir, del ataque), como se indica en la nota del recuadro. Salir de la línea de ataque es una de ellas.

Diagrama B16



J. Senda

En el *diagrama B16* la dama está dando jaque al rey negro, que para escapar de la línea de acción dispone de cuatro casillas: c8 y las tres de la columna e (e8, e7 y e6). Hay que descartar, naturalmente, c6 y c7, puesto que se trata de casillas dominadas por el rey blanco, que lo capturaría y, por lo tanto, se trata de jugadas no reglamentarias.

Hay tres formas de escapar a un jaque
(a) capturando la pieza atacante
(b) interponiendo una pieza propia en la línea de ataque
(c) desplazando el rey de la línea de ataque.

Jaque mate

Cuando un rey no puede escapar del jaque, por estar dominadas por piezas enemigas todas las casillas de escape, ni ser posible tampoco capturar la pieza atacante, ni proteger al rey con una pieza del mismo bando, al rey se le ha dado **jaque mate.**

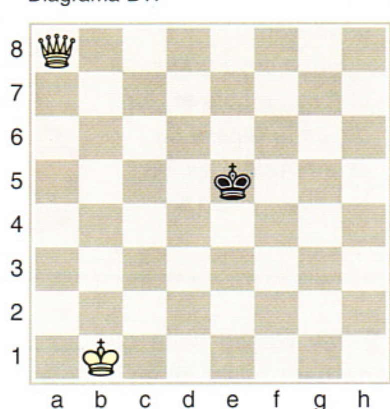
Hagamos un alto en el camino para precisar que el jaque se indica con un signo "+" y el jaque mate con "++".

Mate de rey y dama

Éste es el más fácil de los jaques mates (o mates) básicos o elementales, dada la gran fuerza de la dama. El método consiste en llevar el rey del bando débil a la banda (una de las cuatro líneas de los bordes; es decir, columnas a y h, primera y octava filas). Allí, con la ayuda de su rey, la dama le dará mate.

Hay varios métodos para dar mate con ♔ y ♕, pero proponemos el más fácil de recordar, que con-

Diagrama B17



siste en ir arrinconando al rey débil, y avanzando con el rey fuerte, hasta conseguir reducir al mínimo el número de casillas disponibles para aquél (*diagrama B17*). **Este mate se da siempre en la banda.**

1. ♕a4 ...

Encerrando al rey negro en una mitad del tablero; es decir, entre la quinta y la octava filas.

1. ... ♚d5
2. ♔c2 ...

Del ajedrez, ese juego de cálculo por excelencia, forman parte la suerte, la suerte y la suerte.

Tartakower

Brava comparación (dijo Sancho), aunque no tan nueva que yo no la haya oído muchas y diversas veces, como aquella del juego del ajedrez, que mientras dura el juego, cada pieza tiene su particular oficio; y en acabándose el juego, todas se mezclan, juntan y barajan, y dan con ellas en una bolsa, que es como dar con la vida en la sepultura.

Miguel de Cervantes
El Quijote

"Nunca se tomó al rey en el ajedrez."
Frase cuyo origen se atribuye a Luis el Gordo, en la batalla de Brenneville. Perdida la batalla y habiéndose aventurado éste más de lo conveniente, fue sujetada su cabalgadura por un arquero inglés al que Luis partió la cabeza con su espada, diciendo las palabras de referencia: "Ne sais-tu pas qu'on ne prend jamais le roi aux échecs?"

En la vida sucede como en el ajedrez. Ideamos un plan, pero éste queda condicionado a lo que el destino o el adversario quiera hacer.

Schopenhauer



No es una jugada, ni siquiera la mejor, lo que debemos buscar, sino un plan realizable.

Znosko-Borovsky

En ajedrez, como en la vida, la mejor jugada es siempre la que se realiza.

Tartakower

El rey blanco tiene que aproximarse para colaborar en la labor de acoso.

2. ...	**♚e5**
3. ♔d3	**♚d5**

Como es lógico, el rey negro debe procurar mantenerse en el centro, donde no se le podrá dar mate.

4. ♕a5+	...

Cuando ambos reyes están enfrentados, con una casilla entre ambos (*diagrama B18*), es posible esta maniobra que gana una nueva línea (fila o columna) para el bando fuerte. Como es fácil comprobar, el rey negro deberá ahora retroceder a la sexta fila.

Diagrama B18

4. ...	**♚e6**
5. ♔e4	**...**

Tratando de repetir la maniobra anterior.

5. ...	**♚d6**
6. ♕d5+	**♚c7**

Si 6. ... ♚e7, 7. ♔f5 y el rey negro es obligado a retroceder hasta la última fila.

7. ♕e6	**♚b7**
8. ♔d5	**♚c7**
9. ♕c6+	**...**

Ahora el rey negro tiene que bajar a la banda. Se ha cumplido la primera parte del plan.

9. ...	**♚b8**

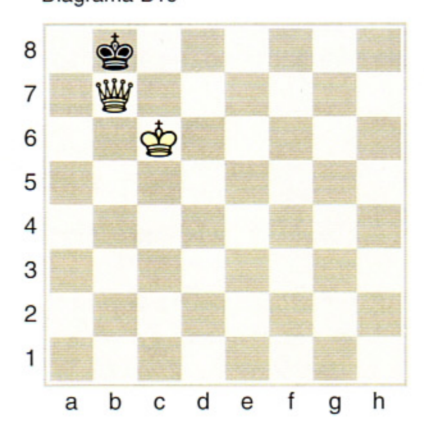
Si 9. ... ♚d8, 10. ♕b7, con mate inminente.

10. ♕d7	**...**

El monarca negro sólo dispone ya ¡de dos casillas (a8 y b8)!

10. ...	**♚a8**
11. ♔c6	**♚b8**
12. ♕b7++	

Diagrama B19



Como puede observarse en el *diagrama B19*, se plantea una posición que conviene memorizar: la dama está protegida por su rey y, en el supuesto de que el rey negro tuviese la tentación de "comérsela", ¡sería a su vez devorado por el rey blanco!


Albert Fortuny

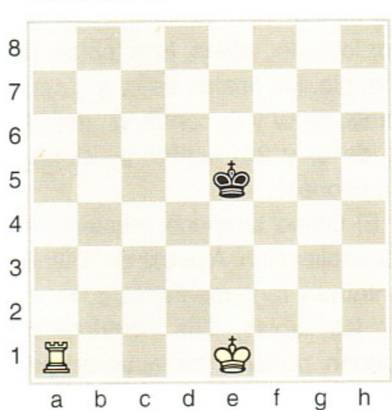
Mate básico de torre

En la lección anterior estudiamos el mate de dama con la ayuda de su rey. El mate de torre es semejante a éste, aunque un poco más difícil de lograr, puesto que la torre no es una pieza tan potente como la dama, ya que no puede jugar a lo largo de las diagonales.

El método para dar mate consiste, como el anteriormente estudiado, en ir arrinconando al rey enemigo hasta poder confinarlo en la banda, donde, con la colaboración del rey fuerte, recibirá mate.

A continuación podemos ver un ejemplo.

Diagrama B24



1. ♖a4 ...

Con esta jugada se encierra al rey en una mitad del tablero, es decir, entre las filas 5ª y 8ª.

La siguiente fase consistirá en ir acercando el rey, ya que su colaboración es imprescindible.

1. ... **♚d5**
2. ♔d2 **♚c5**

Como es lógico, el rey debe procurar mantenerse cerca del centro.

3. ♔d3 **♚d5**

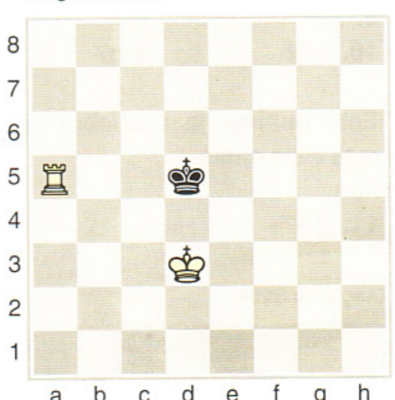
Si 3. ... ♚b5, 4. ♖c4 y el rey negro sólo dispondría de ocho casillas en las columnas a y b.

4. ♖a5+ ...

Como se ve en el *diagrama B25*, cuando los reyes están enfrentados, con una sola casilla entre ellos, un jaque de la torre obliga al rey a retroceder una fila. Ahora al rey negro sólo le quedan tres filas.

4. ... **♚d6**
5. ♔d4 ...

Diagrama B25



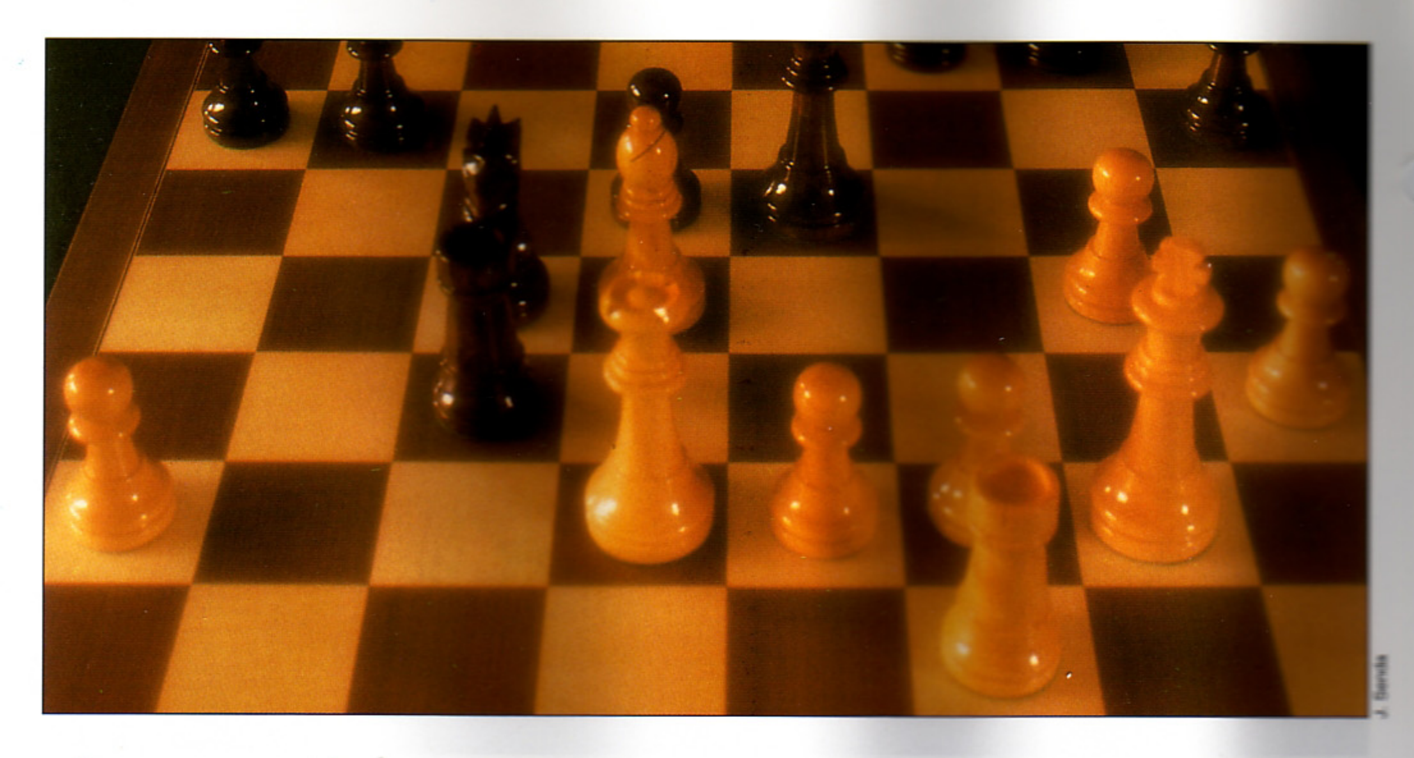
Tratando de repetir la maniobra anterior.

5. ... **♚e6**
6. ♖d5 ...

Así pues, el rey huérfano solamente dispone en este momento de doce casillas en las tres últimas filas.

6. ... **♚f6**
7. ♖e5 ...

Y ahora tan sólo 9 casillas. Como puede verse, la labor de arrinconamiento resulta progresiva e implacable.

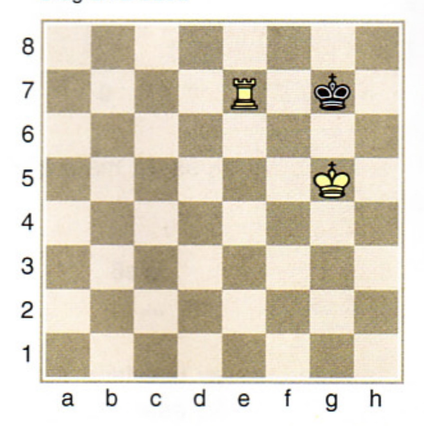


7. ... ♚f7
8. ♔e4 ♚f6
9. ♔f4 ♚f7
10. ♔g5 ♚g7

Esto permite la maniobra que hemos visto antes.

11. ♖e7+ ...

Diagrama B25a



11. ... ♚f8
12. ♔f6 ♚g8
13. ♖f7 ...

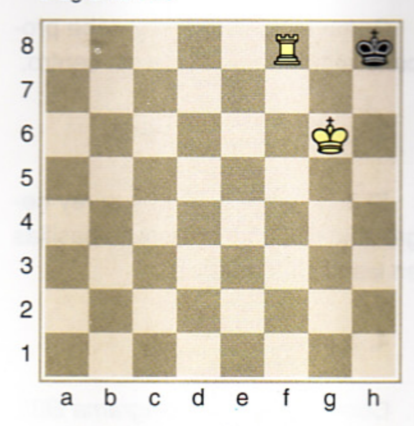
El rey ha entrado en la fase terminal: ¡únicamente dos casillas para jugar!

13. ... ♚h8
14. ♔g6 ♚g8
15. ♖f1 ...

Esto supone una pérdida de tiempo deliberada. Cualquier retirada de la torre sobre la columna f serviría para obligar al rey negro a jugar...

15. ... ♚h8
16. ♖f8++

Diagrama B26



Tres casos de tablas

No todas las partidas de ajedrez finalizan con la victoria de uno de los bandos. A menudo el desenlace de la lucha es el empate, o las **tablas.**

Las tablas pueden producirse de varias formas:

- **Por falta de material suficiente para dar mate.**
- **Por repetición de jugadas.**
- **Por jaque perpetuo.**
- **Por ahogado.**
- **De común acuerdo entre ambos oponentes.**

En esta lección no agotaremos todos los casos de tablas, sólo se trata de que el lector tome contacto con la posibilidad de que la partida finalice así. Consideraremos brevemente los distintos casos.

El primer motivo señalado para que se produzca el empate es muy claro. Si un bando, a pesar de su ventaja material, no dispone del mínimo material necesario para dar mate, ninguno de los jugadores podrá nunca capturar al rey contrario. Por lo tanto, tablas. Son tablas, por ejemplo, los finales de ♔ y ♗ contra ♚, de ♔ y ♘ contra ♚, ¡e incluso de ♔ y 2♘ contra ♚, siempre sin peones!

El último tampoco requiere mayor explicación. A pesar de distintas tentativas reglamentarias para evitar las tablas, dos contrincantes pueden ponerse de acuerdo para hacer "combate nulo".



J. Senda

Cuando uno de los jugadores repite un movimiento que ya había realizado y su rival opta por la misma respuesta, la partida se dirige hacia las tablas por repetición de jugadas, que cualquiera de los dos contrincantes puede reclamar, en el momento en que, por tercera vez, va a producirse una posición idéntica en el tablero.

Puede afirmarse que una de las formas más drásticas de forzar las tablas es el **jaque perpetuo**, que se produce cuando uno de los jugadores da jaque al rey enemigo continuamente, sin que el otro jugador pueda evitar que su rey siga siendo objeto de jaques.

En el *diagrama B27* tenemos un caso claro de jaque perpetuo que es, al mismo tiempo, de repetición de jugadas.

Las piezas blancas tienen una torre menos y estarían técnicamente perdidas si no contaran con uno de los más preciados tesoros: ¡el turno de juego! Así, después de 1. ♕f6+ ♚g8 2. ♕g5+ ♚h8 3. ♕f6+ ♚g8 (las jugadas de rey son únicas), etc., las blancas tienen dos motivos para reclamar las tablas: por repetición de jugadas y jaque perpetuo.

Diagrama B27

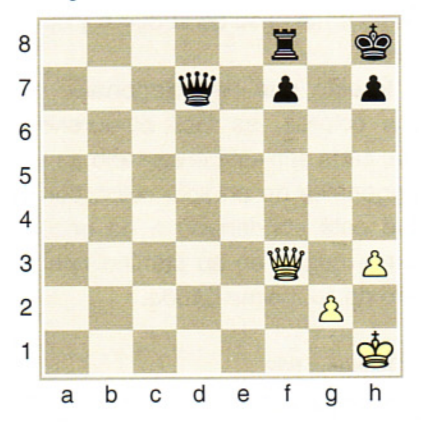
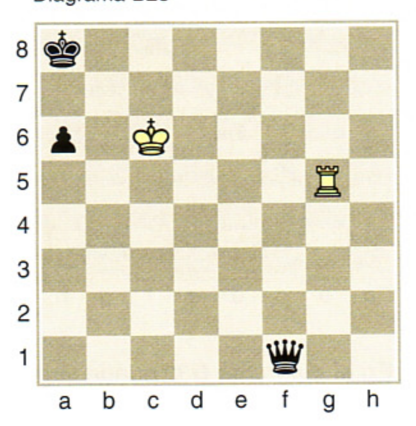


Diagrama B28

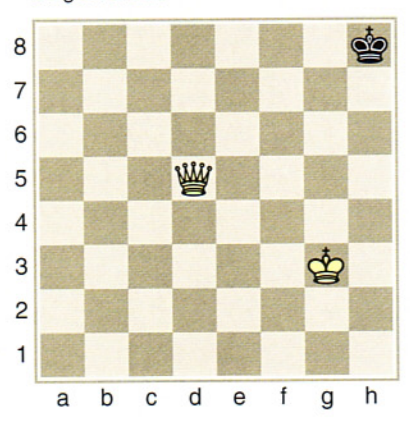


También en el *diagrama B28* las blancas se encuentran en clara inferioridad material (♖ contra ♛ y peón), pero disponen del mágico recurso salvador de las tablas por jaque continuo: 1. ♖g8+ ♚a7 2. ♖g7+ ♚b8 (o 2. ... ♚a8) 3. ♖g8+, etc. Las piezas negras no pueden impedir que la torre blanca se "divierta" dando jaques hasta el año 2000, de modo que ¡es mejor dejarlo en tablas!

Ahora nos detendremos en un caso más sutil, que al principio confunde un poco a los debutantes y en el que, a lo largo de su carrera, han caído alguna que otra vez todos los maestros: el **ahogado.**

El rey ahogado o, simplemente, el ahogado se produce cuando un bando, sin estar en jaque su rey, no dispone de jugada reglamentaria alguna. En el *diagrama B29* veremos un caso muy claro.

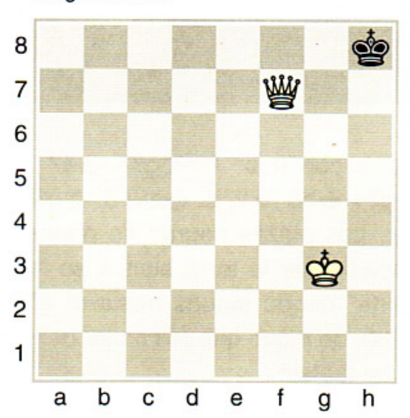
Diagrama B29



Las blancas, como ya sabemos, pueden ganar fácilmente este final, aplicando la técnica del mate básico de dama, que ya hemos estudiado en la lección 2. Sin embargo, en su afán de *restringir* los movimientos del rey negro, incurren en ahogado si juegan 1. ♕f7, puesto que el rey negro, **sin estar en jaque**, no tiene posibilidad de realizar jugada alguna, al estar atacadas por la dama las tres casillas a las que podría mover (g8, g7 y h7).

En el *diagrama B30* podemos ver la posición comentada.

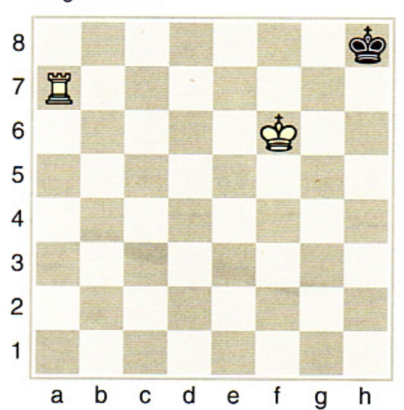
Diagrama B30



En el *diagrama B31* podemos ver que también se produciría un típico caso de ahogo, en el caso de que las blancas cometan el error de jugar 1. ♖g7.

Como es fácil comprobar, el rey negro, en este caso, no dispone de ninguna jugada reglamentaria, ya que tanto g8 como h7 están atacadas por la torre.

Diagrama B31



Nota reglamentaria

Un jugador puede reclamar tablas cuando una posición se ha producido por tercera vez en el tablero.

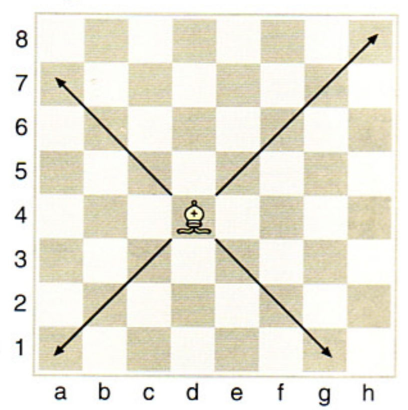
La partida también es tablas cuando se consigue jaque perpetuo.

Cómo mueve y captura el alfil

El alfil es otra pieza *lineal*. De forma parecida a la torre, se mueve en línea recta, pero sólo **por las diagonales**, tantas casillas como desee el jugador, siempre que su camino esté despejado, como sucedía en el caso de la dama y de la torre.

Puesto que hay diagonales de dos colores, es fácil comprender que cada alfil está encerrado en las diagonales de un solo color, por lo que está condenado a no encontrarse nunca en su camino con el otro de su mismo bando.

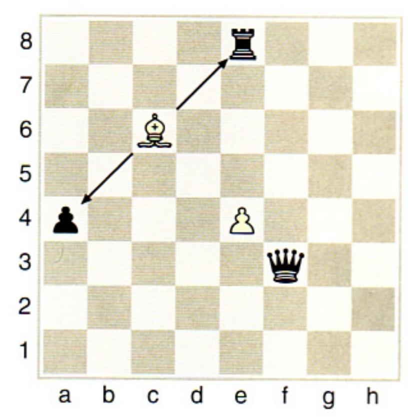
Diagrama B32



En el *diagrama B32* puede verse el posible trayecto de un alfil situado en el centro del tablero, donde consigue alcanzar la mayor actividad (13 casillas).

El alfil captura del mismo modo que juega; es decir, que puede tomar cualquiera de las piezas enemigas situadas en casillas de las diagonales que domina. Como en el caso de la dama y de la torre, el alfil no puede saltar por encima de las piezas de su bando.

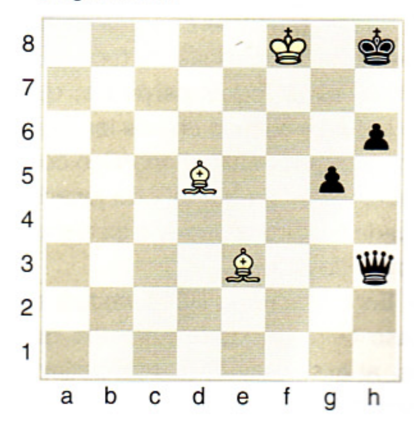
Diagrama B33



En el *diagrama B33* vemos cómo el alfil puede capturar tanto la torre como el peón, pero no la dama de f3, debido a que el peón blanco de e4 obstruye su camino hasta ella.

Puesto que ya conocemos el movimiento del alfil, vamos a ver un caso en que los dos alfiles consiguen una pequeña hazaña.

Diagrama B34



En el *diagrama B34* las negras tienen una gran ventaja material, pero las blancas no sólo pueden salvarse, sino que después de 1. ♗d4+ ♚h7 (única) 2. ♗e4+, las negras no pueden hacer otra cosa que interponer su dama, 2. ... ♛f5, pero no pueden evitar el mate, con 3. ♗xf5++. ¡Podemos ver la fuerza de juego de la pareja de alfiles!

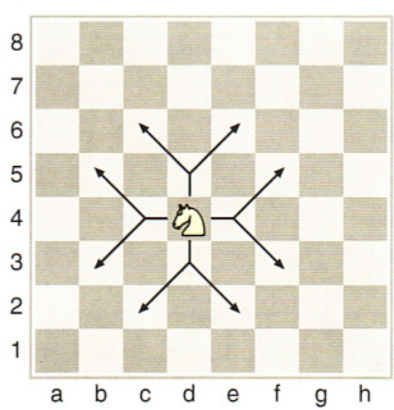

Albert Fortuny

Cómo mueve y captura el caballo

El caballo tiene un movimiento muy peculiar, en forma de L deforme, que puede describirse en dos tiempos: primero se mueve a una de las cuatro casillas vecinas de distinto color al de la casilla en que se encuentra, y después a una casilla en diagonal.

También puede hacerse a la inversa; es decir, primero a una de las cuatro casillas diagonales vecinas y luego desde cualquiera de éstas a una de las dos de distinto color más alejadas. En el *diagrama B39* se muestra gráficamente:

Diagrama B39



El caballo de d4, siguiendo el trayecto marcado por las flechas, puede jugar a cualquiera de estas ocho casillas: b5, c6, e6, f5, f3, e2, c2 y b3.

El caballo es la única pieza que puede saltar por encima de cualquier otra, y en la posición inicial es la única que puede jugar, además de los peones.

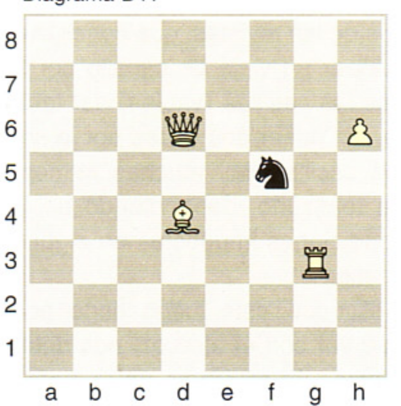
Diagrama B40



En el *diagrama B40* podemos ver los cuatro caballos desarrollados por las casillas c3, f3 (los blancos) y c6, f6 (los negros). También podrían jugar a las casillas a6 (el de b8), h6 (el de g8), a3 (el de b1) y h3 (el de g1), pero desde casillas laterales los caballos tienen menos radio de acción: un máximo de cuatro en cualquier casilla de la banda, exceptuando las del rincón, desde donde su capacidad de juego es la mínima (sólo dos casillas).

Por otro lado, el caballo captura de la misma forma que juega, lo que significa que, de encontrarse piezas enemigas situadas en casillas a las que pueda **saltar**, le es posible capturarlas.

Diagrama B41

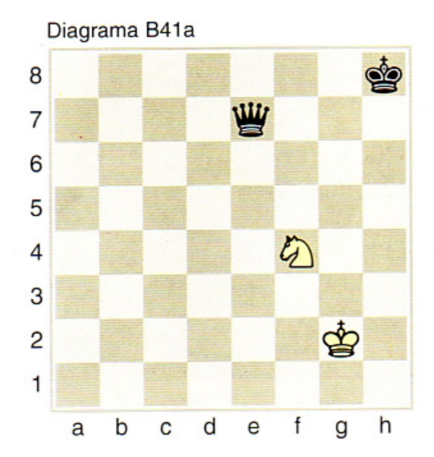


En el *diagrama B41*, por ejemplo, se muestra cómo el caballo negro puede capturar cualquiera de las piezas blancas, incluido el peón.

Jaque doble

La jugada más temible del caballo (¡y terror de todos los debutantes!) es precisamente el ataque simultáneo a rey y dama enemigos, también conocido como **jaque doble** o **doblete**, como se denomina popularmente entre los jugadores.

Diagrama B41a

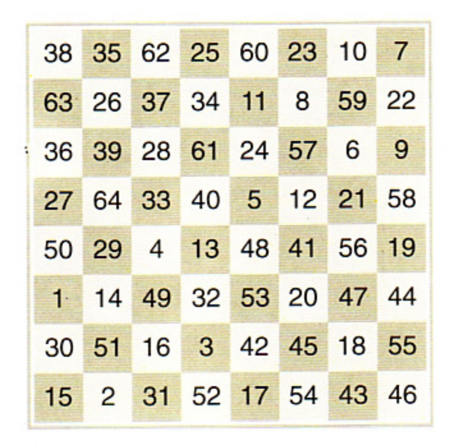


En el *diagrama B41a* podemos ver precisamente esa posibilidad. El caballo puede jugarse a g6, dando el temido jaque doble, que gana la dama.

Tour del caballo

Existe un juego muy antiguo, que se incluye con frecuencia en las páginas de pasatiempos y jeroglíficos de las revistas, que consiste en realizar un viaje de caballo por todas las casillas (vacías) del tablero, sin pasar dos veces por la misma casilla. Hay muchas maneras de realizarlo, dependiendo de las condiciones impuestas en algunos casos.

Aunque este juego tiene poco que ver con el ajedrez, nos detendremos un momento en él, porque sirve como un excelente ejercicio para practicar el salto de caballo. En el esquema que se muestra a continuación se incluye una posible solución, indicando el número de orden de jugadas, a partir de la casilla a3.



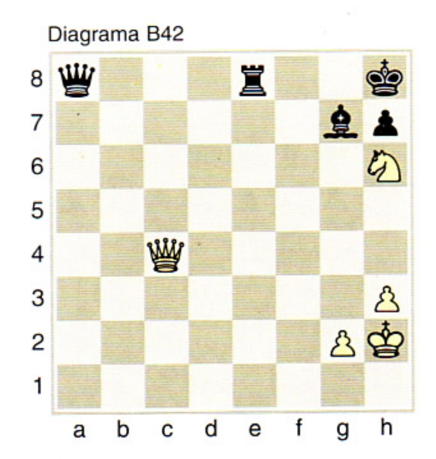
38	35	62	25	60	23	10	7
63	26	37	34	11	8	59	22
36	39	28	61	24	57	6	9
27	64	33	40	5	12	21	58
50	29	4	13	48	41	56	19
1	14	49	32	53	20	47	44
30	51	16	3	42	45	18	55
15	2	31	52	17	54	43	46

Mate de la coz

Un caballo solo no puede dar mate al rey enemigo, ni siquiera dos caballos pueden conseguirlo, si no existe otro material sobre el tablero. Pero con ayuda de otras piezas (propias y enemigas) puede conseguir mates muy espectaculares.

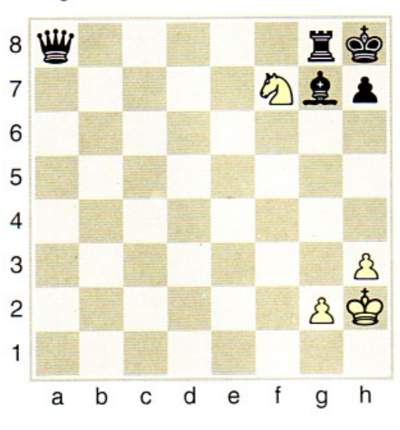
En el *diagrama B42* tenemos una posición en la que, correspondiéndole jugar a las piezas blancas, pueden dar un bonito (o espantoso, según el color con que se mire) mate, a pesar de su desventaja material.

Diagrama B42



El mate que se muestra en el *diagrama B43* se consigue de este modo: 1. ♕g8+!! ♜xg8 (obligada, puesto que la casilla g8 está atacada también por el caballo) 2. ♘f7++. Con la entrega de la dama se ha obligado a la torre a ocupar la única casilla **de escape** al rey negro.

Diagrama B43



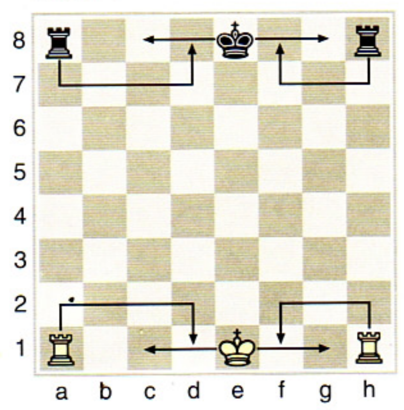
Este mate se conoce popularmente como **de la coz** y, técnicamente, se denomina **mate ahogado** o **de Lucena**.

El enroque

El **enroque** es la única jugada del ajedrez en que se mueven dos piezas en un solo movimiento. El rey y una de sus torres son las piezas que intervienen. Como *roque* es una palabra antigua que significa "torre", **enrocar** es algo así como "encastillar" al rey, ponerlo a cubierto.

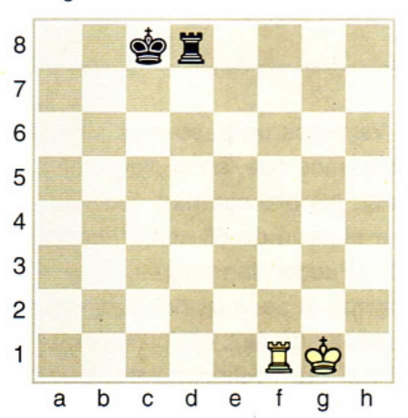
Si el enroque se hace en el flanco de rey se llama **enroque corto**, y si se hace en el flanco de dama, **enroque largo.** En el enroque corto el rey blanco se sitúa en g1 (el negro en g8) y la torre blanca en f1 (la negra en f8). En el enroque largo, el rey blanco se sitúa en c1 (el negro en c8) y la torre blanca en d1 (la negra en d8).

Diagrama B44



En el *diagrama B44* se muestran reyes y torres situados en sus casillas iniciales, y las flechas señalan el trayecto que deben recorrer.

Diagrama B45



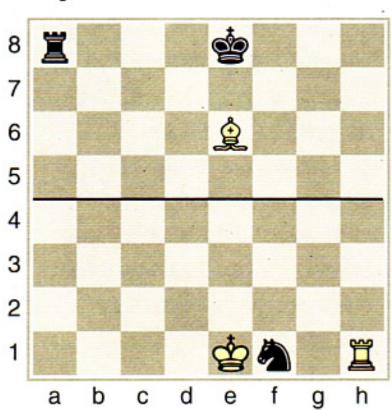
En el *diagrama B45* vemos ya los reyes enrocados, una vez realizadas las maniobras descritas en el diagrama anterior.

Condiciones para realizar el enroque

Para que el enroque sea posible deben darse estas condiciones:

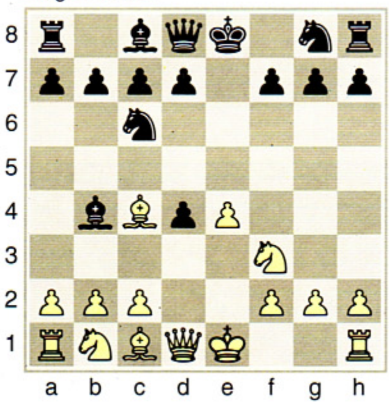
- **Ni el rey ni la torre deben haber jugado antes.**
- **Ninguna de las casillas por las que ha de pasar el rey debe estar atacada por piezas enemigas.**
- **Ninguna de las casillas entre el rey y la torre ha de estar ocupada por pieza propia o contraria.**
- **No puede contestarse a un jaque enrocando.**

Diagrama B46



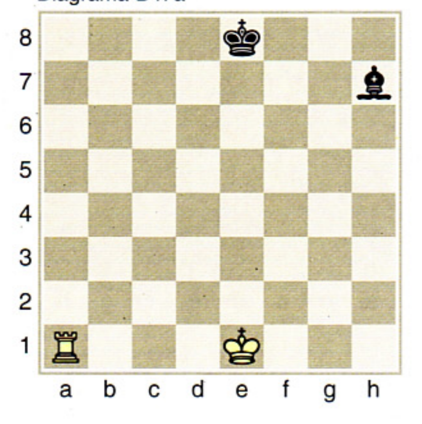
En el *diagrama B46* el rey negro no puede enrocarse largo, debido a que un alfil blanco de e6 ataca la casilla c8, es decir, la de destino del rey, porque esto sería tanto como permitir un suicidio real reglamentario. Por otro lado, tampoco el rey blanco puede realizar el enroque corto, porque el caballo negro está situado en el camino que deben recorrer torre y rey.

Diagrama B47



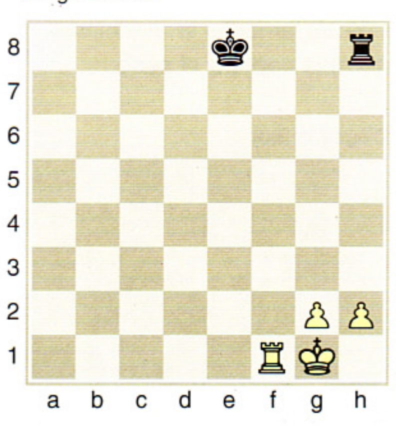
En la posición de apertura del *diagrama B47* el alfil negro de b4 está dando jaque al rey, el cual puede responder al jaque cubriéndose con peón o piezas, o bien moviendo el rey, pero nunca podrá hacerlo enrocando.

Diagrama B47a



¿Pueden las piezas blancas enrocar largo en la posición del *diagrama B47a*? La respuesta es afirmativa, puesto que el alfil enemigo ataca una casilla por la que ha de pasar la torre (b1), pero no ataca

Diagrama B48



ninguna de las casillas por las que ha de pasar el rey.

En el *diagrama B48* podemos ver que las blancas acaban de enrocar. ¿Pueden, en esta misma jugada, enrocar corto las piezas negras? No, debido a que la torre de f1 controla todas las casillas de su columna y, por lo tanto, también la casilla f8, por donde tendría que pasar el rey negro.

El enroque corto se escribe con dos ceros separados por un guión (0-0), y el largo, por tres ceros separados por guiones (0-0-0).

Recuerde

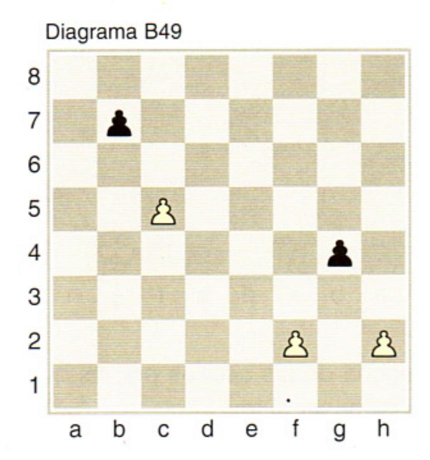
Para poder enrocar, no debe estar atacada por una pieza enemiga ninguna de las casillas por las que ha de pasar el rey hasta llegar a su posición final.

Captura al paso

La **captura al paso** es un privilegio que tienen los peones cuando han llegado a la quinta fila (en el caso de los blancos), o a la cuarta (en el caso de los negros), que les permite capturar un peón enemigo que esté situado en una de las columnas contiguas, cuando ese peón avanza dos casillas en su movimiento inicial.

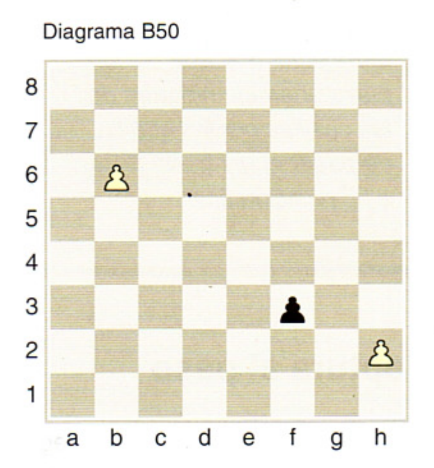
En la imagen del *diagrama B49* se ve claramente la posibilidad de realizar la captura al paso.

Diagrama B49



Caso de que el peón negro situado en b7 avanzase a b5 en su primera jugada, el blanco de c5 puede capturarlo **en b6**, es decir, como si hubiese avanzado una sola casilla. Asimismo, el peón negro podría capturar a cualquiera de los peones blancos de f2 o h2 si éstos avanzasen a f4 o h4. Elijamos uno: el de f2 juega 1. f4. Entonces las negras pueden contestar 1. ... gxf3. La posición resultante de estas capturas se refleja en el *diagrama B50.*

Diagrama B50



Es importante tener en cuenta que la captura al paso **sólo** puede realizarse en la primera ocasión que se presenta; es decir, en la jugada inmediata al avance del peón contrario. Si no se produce en ese momento, se pierde el derecho a capturar al paso.

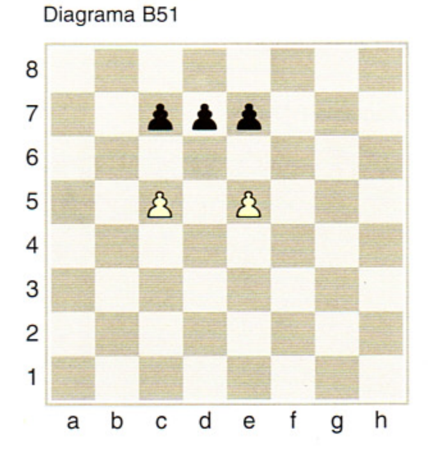


J. Senda



J. Senda

Diagrama B51



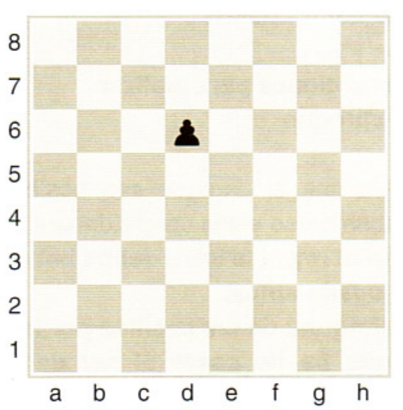
Imaginemos que, en el *diagrama B51*, correspondiéndole jugar a las negras, éstas avanzasen su peón d a d5. La pregunta es: ¿pueden las blancas capturarlo al paso con cualquiera de sus peones c o e? Efectivamente, así es. Pero no están obligadas a hacerlo: se trata de un derecho, no de una obligación.

Recuerde

*La captura **al paso** sólo es posible en la jugada siguiente al avance del peón contrario.*

Vayamos un paso más allá. Supongamos que, en el diagrama anterior, las blancas han decidido tomar el peón de d5 con su peón de e5. ¿Pueden las negras, a su vez, retomar el peón blanco con alguno de los suyos (e7, c7)? ¡Por supuesto! Así que (refiriéndonos siempre al *diagrama B51*) puede producirse una auténtica *masacre*: **1. ... d5 2. exd6 exd6 3. cxd6 cxd6.**

Diagrama B51a



Como muestra el *diagrama B51a*, el peón negro, inicialmente situado en c7, es el único superviviente de la escaramuza.

Recuerde

*Los puntos suspensivos situados inmediatamente a continuación del número de orden sustituyen, en la notación, a la jugada de las piezas blancas, lo que significa que la jugada escrita después de ellos es una jugada realizada por las piezas **negras**.*



Albert Fortuny

Valores materiales de las piezas

Al comenzar la partida cada jugador cuenta con 16 piezas y es evidente que no todas tienen el mismo valor. Así, la falange de los ocho peones es muy valiosa, pero un solo peón tiene escasa movilidad. Tampoco un caballo, que como máximo alcanza ocho casillas distintas, puede compararse con una dama, que llega a dominar hasta 27 casillas.

Para administrar las fuerzas en juego, una vez dispuestas en *orden de combate*, el jugador debe guiarse por una escala de valores, establecida desde hace mucho tiempo. Esta escala define el valor material de cada pieza en función del valor del peón; es decir, que el peón se toma como unidad.

Escala de valores

Peón	♙	1
Caballo	♘	3
Alfil	♗	3
Torre	♖	5
Dama	♕	9
Rey	♔	3,5

Naturalmente, estos valores son teóricos ya que cada pieza tendrá un valor *real* variable, según la posición que ocupe.

Recuerde

*El valor asignado al rey es orientativo, considerado como pieza de combate en el final. Su valor real es **infinito**, puesto que su captura significa el fin de la partida.*

A partir de esta escala de valores pueden establecerse numerosas comparaciones. Así, por ejemplo: un caballo o un alfil valen por tres peones, una dama vale un poco menos que dos torres, un caballo y dos peones equivalen a una torre, etc.

Todos estos valores son una referencia teórica que ha de servir de orientación al jugador al efectuar sus cálculos. Sin embargo, el ajedrez exige valorar cada posición concreta y el valor de cada pieza, como ya hemos dicho, en cada posición.

Valor relativo de las piezas

El valor de una pieza en una posición concreta es lo que se denomina su valor **relativo**.

Está claro que una pieza que ocupe en el tablero una posición dominante, bien protegida, es superior a otra del mismo tipo situada en una posición pasiva y fuera de juego.

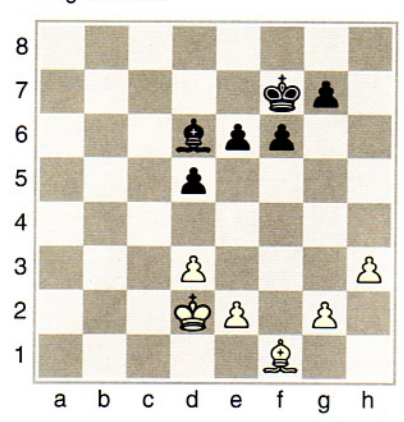
El primer ejemplo que se viene a la mente es el del caballo situado en un rincón (desde donde solamente puede jugar a dos casillas), en relación con otro caballo centralizado (desde donde domina ocho casillas del tablero, algunas de las cuales dentro del campo enemigo).

Podemos ver que el caso extremo es el de una pieza que tiene la posibilidad de dar mate (recuérdese: abreviatura de jaque mate), a pesar de su modesto valor. En tal caso, un alfil es muy superior a una torre, o un caballo muy superior a una dama.

Un alfil bloqueado por sus propios peones es muy inferior a otro situado en una amplia diagonal

despejada. Este caso podemos verlo en el *diagrama B56*.

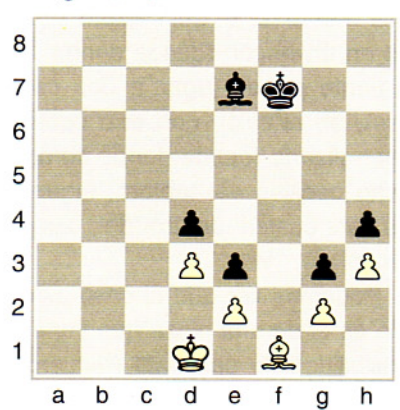
Diagrama B56



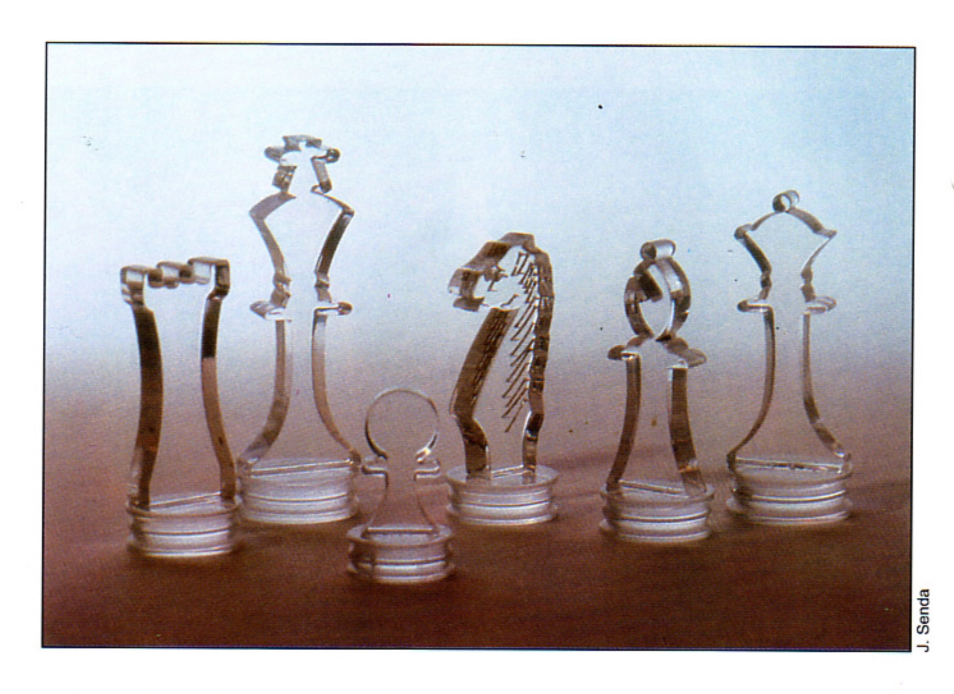
El alfil blanco está encerrado por sus peones y es, por lo tanto, muy inferior al alfil negro, situado en dos diagonales despejadas (a3-f8 y h2-b8).

Cuando decimos que sus peones bloquean a una pieza, hay que distinguir entre una formación de peones que pueda moverse (como en el *diagrama B56*) y otra en la que los peones estén fijados. En el *diagrama B56* el alfil blanco puede **activarse** avanzando los peones, para que éstos le dejen casillas y diagonales libres. En el *diagrama B57* tenemos el segundo caso.

Diagrama B57



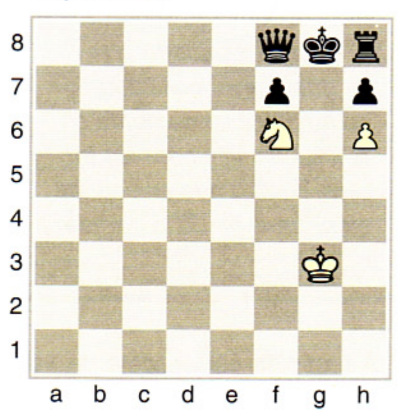
Aquí el alfil está encerrado a perpetuidad, porque los peones blancos están rígidamente bloqueados por los peones negros. En este caso el alfil es una pieza inservible, es como si no existiera. Su valor real


J. Senda

sería equivalente, como mucho, al de un peón.

Ahora vamos a ver tres casos extremos. En los dos primeros, caballo y alfil tienen un valor real *infinito*, mientras que, en el tercero, lo tiene el peón blanco.

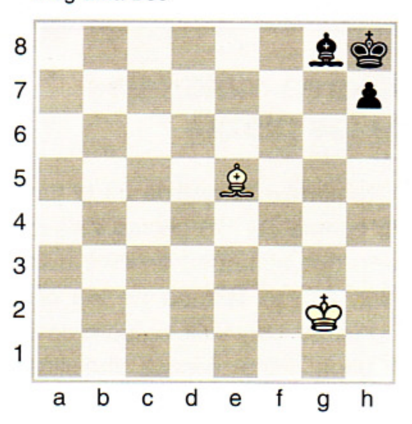
Diagrama B58



En la posición del *diagrama B58* el caballo blanco es un verdadero *monstruo*, que ha dado mate, con la ayuda del peón de h6 (que mantiene atacada la casilla g7). No puede compararse con el valor que tendría en esa posición una torre, ni siquiera una dama, que estuviese situada en la misma casilla.

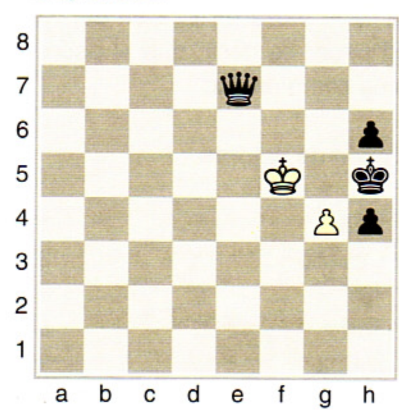
En el *diagrama B59* el alfil blanco ha dado mate, con la involuntaria ayuda de las piezas negras, puesto que el alfil y el peón ocupan

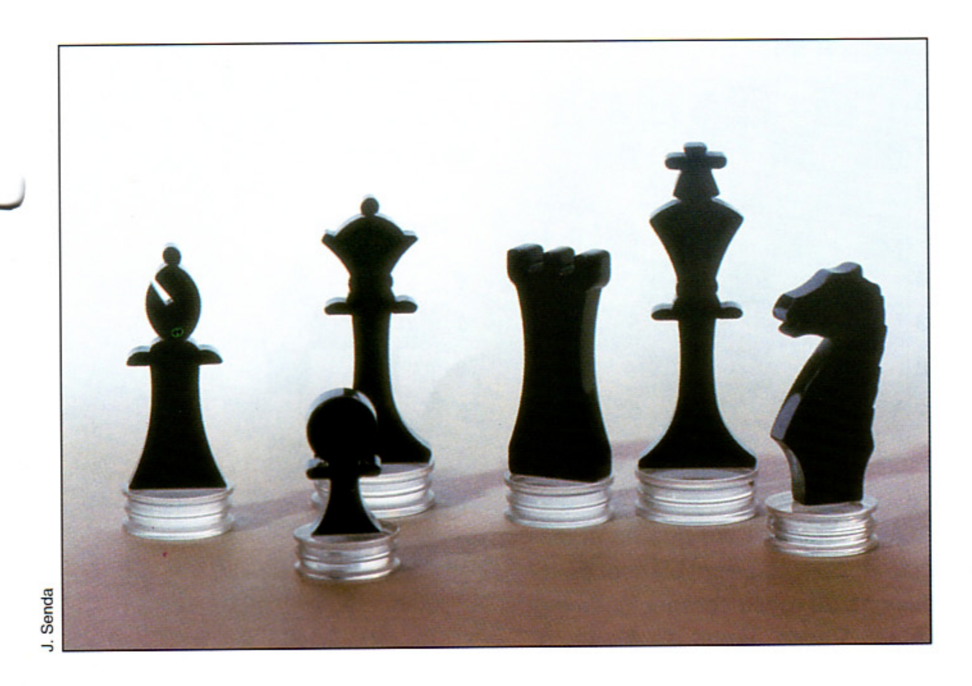
Diagrama B59



las dos únicas casillas de escape de su rey. En esta posición concreta es evidente que el alfil es muy superior a dos torres y, desde un punto de vista práctico, tiene el mismo valor que una dama, que también daría mate.

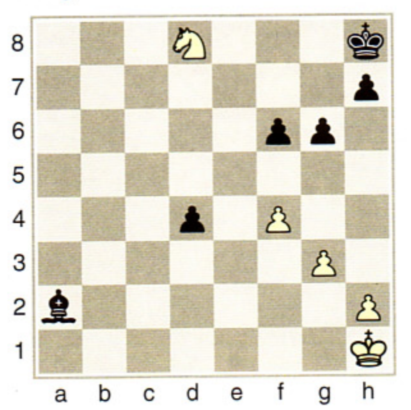
Diagrama B60




J. Senda

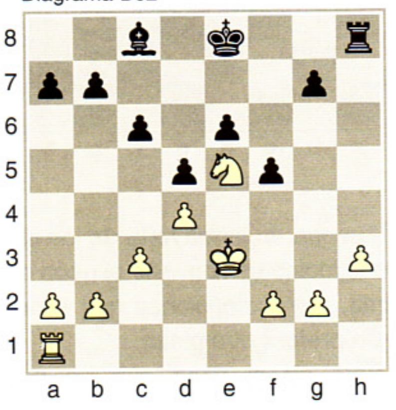
Aquí el "modesto" peón blanco ha avanzado a g4 (¿desde g2? No, porque entonces sería capturado *al paso*. ¿Desde g3? No lo sabemos. Quizás ha capturado una pieza contraria desde f3 o desde h3), para dar mate, a pesar de la existencia de la dama enemiga. ¿Qué vale más, en este caso concreto, la dama negra o el peón blanco? El lector tiene la palabra. Estamos seguros de que no tendrá la menor duda para llegar a la conclusión correcta.

Diagrama B61



En el *diagrama B61* juegan las piezas negras. En una posición con tan escaso material lo primero que debe llamar la atención es lo alejado que está el caballo blanco de su campo. ¿Es eso bueno o malo? Pensemos: todas las casillas a las que puede mover el caballo son blancas (casualmente, las mismas por las que juega el alfil enemigo). Esto nos enciende una luz: ¿sería posible encerrar el caballo? Pues sí, ésa es la idea. Con 1. ... ♝d5+ 2. ♔g1, el alfil negro controla todas las casillas de juego del caballo (b7, c6, e6, f7). Ahora, con ... ♚g8-f8-e8, las negras capturan el temerario corcel.

Diagrama B62



Veamos ahora una posición (*diagrama B62*) en la que cada bando tiene una torre, una pieza menor y siete peones. Por lo tanto, desde el punto de vista material, existe un absoluto equilibrio aritmético. ¿Hacemos el cálculo? Cada jugador tiene: una torre (5) + una pieza menor (3) + 7 peones (7) = 15 puntos.

Sin embargo, las piezas no valen igual. La torre negra es superior a la blanca, porque está situada en una columna semiabierta, mientras que la torre blanca sólo puede moverse por la primera fila. Este factor no es esencial, porque la torre blanca puede jugarse, después de avanzar, por ejemplo, el peón a, lo que le permitirá salir por a3 y b3. Por lo tanto, la superioridad de la torre negra sobre la blanca es sólo momentánea.

Más importante es la relación de fuerza entre el caballo y el alfil. El caballo blanco está magníficamente situado, atacando cuatro casillas del campo enemigo (c6, d7, f7, g6) y no puede ser expulsado de su posición por ninguna pieza contraria. El alfil, en cambio, está encerrado por sus peones y sólo podría entrar en juego por la diagonal f1-a6, para lo cual tendría que avanzarse el peón b a b6. Pero este avance se encuentra con obstáculos prácticos, porque dejaría indefenso al peón c6, que podría ser capturado por el caballo. La posición es, por lo tanto, favorable a las blancas.

Recuerde

*Se llama **abierta** a la columna en que no hay peones y **semiabierta** a la columna en que sólo hay un peón.*

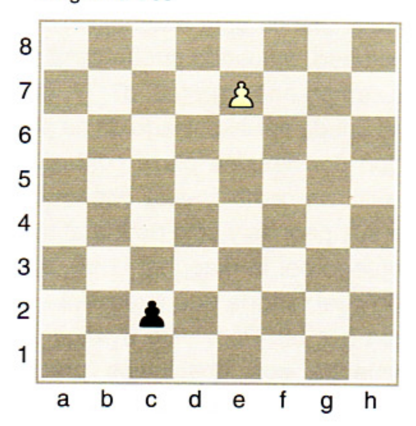
Promociones de peón

Si un peón consigue atravesar el "campo de minas" que es el campo enemigo y alcanzar la última fila (la octava fila, si se trata de un peón blanco; la primera fila, si se trata de un peón negro), tiene el privilegio de convertirse en una pieza de su color (dama, torre, alfil, caballo), según el jugador desee. Éste es uno de los aspectos mágicos del

ajedrez, que lo distingue de otros juegos de guerra o estrategia. Como por arte de magia, el modesto "soldado de infantería" puede convertirse en oficial o jefe, aportando decisivos refuerzos a su ejército.

Esta maniobra se conoce como **promoción** o **coronación** y se produce en una sola jugada, cuando el peón se avanza de la séptima a la octava casilla de su columna, o a la de las columnas vecinas, si lo hace capturando una pieza enemiga.

Diagrama B63

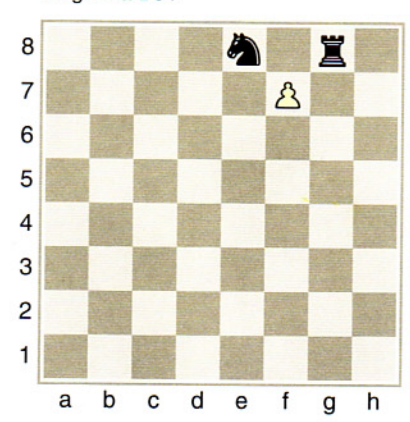


En el *diagrama B63* el peón blanco de e7 puede jugar a e8, transformándose, según el jugador desee, en dama, torre, alfil o caballo. También el peón negro de c2 puede avanzar a c1, convirtiéndose en pieza negra. Asumiendo que ambos bandos quieren que su peón se convierta en la pieza más poderosa (en dama), estas jugadas se escribirían así: 1. e8=♕ y 1. ... c1=♛.

Recuerde

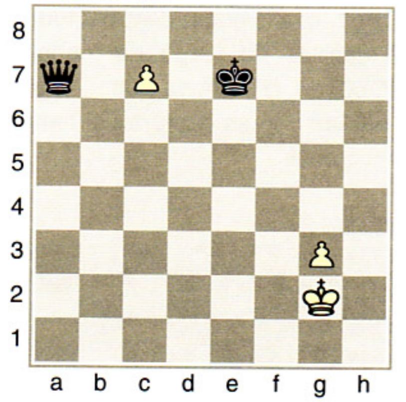
No importa que un bando tenga la dama sobre el tablero para promocionar un peón y pedir una nueva dama. Cada jugador puede llegar a tener, teóricamente, ¡hasta nueve damas! (la inicial, más otras ocho resultantes de la coronación de los ocho peones).

Diagrama B64



Así, podemos ver que en el *diagrama B64* el peón blanco de f7 dispone de ¡doce coronaciones distintas! Puede jugar 1. f8=♕, 1. f8=♖, 1. f8=♗, 1. f8=♘, así como capturar cualquiera de las dos piezas negras, con cuatro posibles promociones en la casilla e8 y otras cuatro en g8.

Diagrama B65

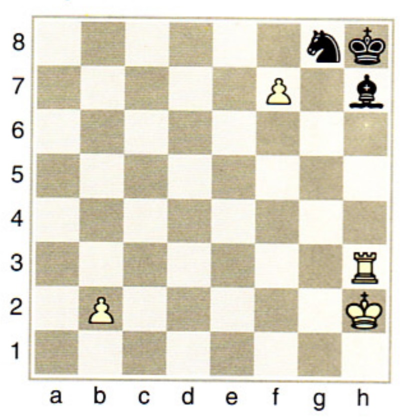


Aunque en la mayoría de los casos lo lógico es convertir el peón en dama, hay excepciones que aconsejan preferir otra pieza.

Éste es el caso que se nos muestra en el *diagrama B65*, donde la jugada 1. c8=♕ llevaría a un largo final de damas, con probables tablas, debido a las grandes posibilidades de jaque continuo. Vemos que la mejor jugada es 1. c8=♘+!, puesto que al coronar el peón, el caballo da jaque doble a rey y dama enemigos; entonces se gana fácilmente con el restante peón de g3.

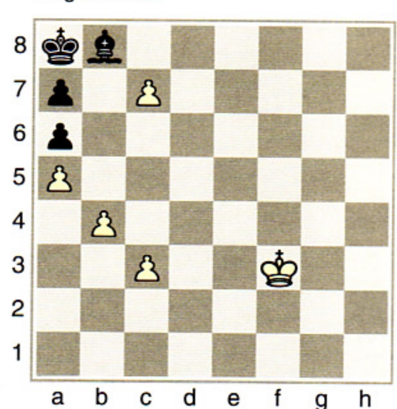
El ejemplo anterior debe ponernos en guardia ante las perspectivas que se abren con la promoción de un peón.

Diagrama B66



La atención es fundamental en posiciones como la que muestra el *diagrama B66*, donde una jugada mecánica conduciría, fatalmente, a tablas: 1. f8=♕? Tablas por ahogado, ya que ninguna de las tres piezas negras puede jugar. Se puede ganar de varias formas. Por ejemplo: 1. ♖xh7+ ♚xh7 2. f8=♕, o 1. fxg8=♕+ ♚xg8, o bien convirtiendo el peón en torre, 1. f8=♖, ganando fácilmente.

Diagrama B67



Otro ejemplo del peligro de ahogado lo tenemos en el *diagrama B67*, donde las blancas ganan tanto con 1. cxb8=♕+, como con 1. c8=♖, pero no con 1. c8=♕??, porque el rey negro quedaría ahogado, ni tampoco con 1. c8=♗??, por la misma razón.

Cada Test consta de diez preguntas y veinte posiciones. El estudiante del curso debe contestar a las preguntas y resolver las posiciones sin mirar el tablero. A fin de que él mismo pueda evaluar su grado de aprovechamiento, debe concederse un punto por cada una de las preguntas respondidas correctamente, así como por cada una de las primeras 15 posiciones resueltas con acierto, y dos puntos por cada una de las cinco últimas posiciones resueltas correctamente.

Según la puntuación obtenida, se estima que su asimilación de los temas ha sido:

Óptima	Más de 30 puntos.
Notable	26 - 30 puntos.
Satisfactoria	21 - 25 puntos.

Por debajo de esta puntuación, se recomienda al estudiante repasar las cinco lecciones precedentes y volver a efectuar el Test.

Preguntas y posiciones

1. ¿En qué casilla se cruza la columna g con la séptima fila?
☐ (*a*) h7.
☐ (*b*) g6.
☐ (*c*) g7.

2. ¿Qué casillas componen la diagonal e1-h4?
☐ (*a*) f1, g2, h3.
☐ (*b*) c1, d2, e3, f4.
☐ (*c*) e1, f2, g3, h4.

3. En un tablero vacío, ¿a cuántas casillas puede jugar una dama, situada en c2?
☐ (*a*) 23.
☐ (*b*) 24.
☐ (*c*) 22.

4. ¿A cuál de estas piezas negras puede capturar un peón blanco situado en d4?
☐ (*a*) Pieza situada en d5.
☐ (*b*) Pieza situada en c5.
☐ (*c*) Pieza situada en e4.

5. ¿En qué lugar del tablero se da el mate de ♔ y ♕ contra ♚?
☐ (*a*) En el centro.
☐ (*b*) En cualquier columna.
☐ (*c*) En la banda.

6. Indique todas las casillas a las que puede jugar un alfil blanco, situado en g1, teniendo en cuenta que en e3 hay un caballo negro.
☐ (*a*) ♗f2, ♗d4.
☐ (*b*) ♗h2, ♗f2, ♗xe3.
☐ (*c*) ♗h2, ♗f2.

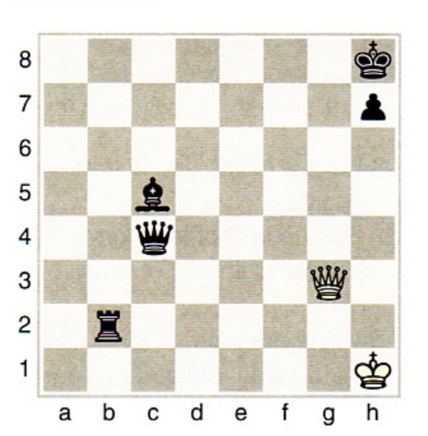
7. ¿Cuál es el mayor número de jugadas distintas posibles que puede realizar un caballo desde una determinada casilla?
☐ (*a*) Seis.
☐ (*b*) Ocho.
☐ (*c*) Diez.

8. ¿Cuándo está ahogado un rey?
☐ (*a*) Cuando está en jaque.
☐ (*b*) Cuando sus propias piezas le estorban.
☐ (*c*) Cuando, sin estar en jaque, ni el rey ni ninguna de las piezas de su bando disponen de jugada reglamentaria alguna.

9. ¿De cuántas jugadas distintas dispone un peón negro, situado en b2, teniendo en cuenta que hay un caballo blanco situado en c1?
☐ (*a*) Tres.
☐ (*b*) Ocho.
☐ (*c*) Cuatro.

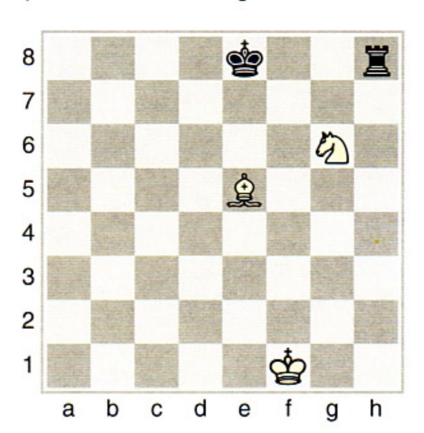
10. ¿En cuál de estos casos no es posible el enroque corto de las blancas?
☐ (*a*) Con un alfil negro que se encuentra situado en a6.
☐ (*b*) Con un alfil negro que se encuentra situado en e4.
☐ (*c*) Con un caballo negro que se encuentra situado en f4.

11. ¿Cuál de las tres jugadas siguientes es la mejor para las piezas blancas?



☐ (*a*) 1. ♕b8+.
☐ (*b*) 1. ♕g8+.
☐ (*c*) 1. ♕g7+.

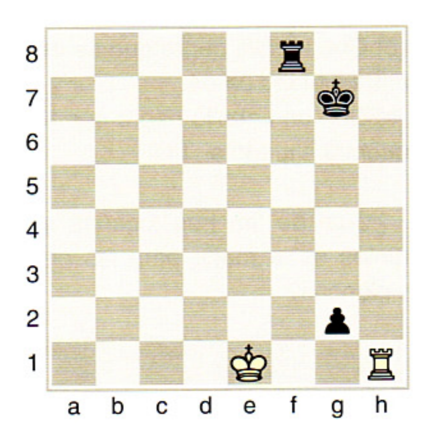
12. ¿Por qué no es posible el enroque corto de las negras?



☐ (*a*) Porque lo impide el alfil.
☐ (*b*) Porque lo impide el caballo.
☐ (*c*) Porque lo impiden ambas piezas blancas.

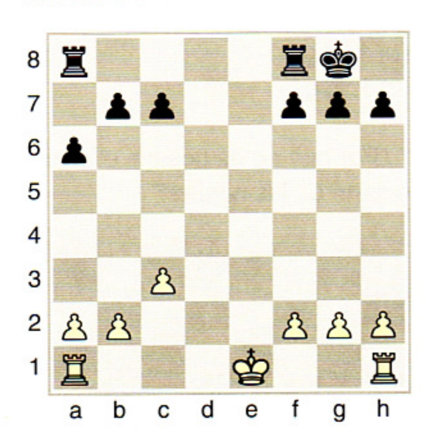


13. ¿Por qué no es posible el enroque corto de las blancas?



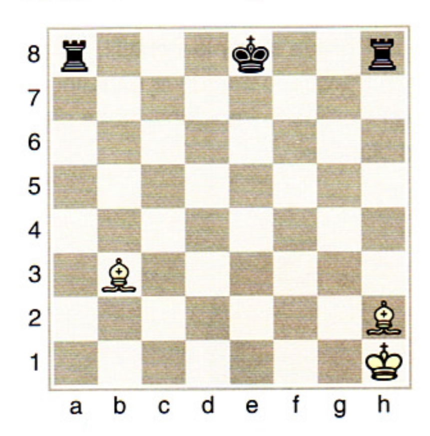
☐ (*a*) Porque lo impiden la torre y el peón negros.
☐ (*b*) Porque lo impide la torre.
☐ (*c*) Porque lo impide el peón.

14. En esta posición, la torre de h1 ya se ha movido, aunque ha regresado a su casilla de origen. ¿Pueden las blancas enrocar?



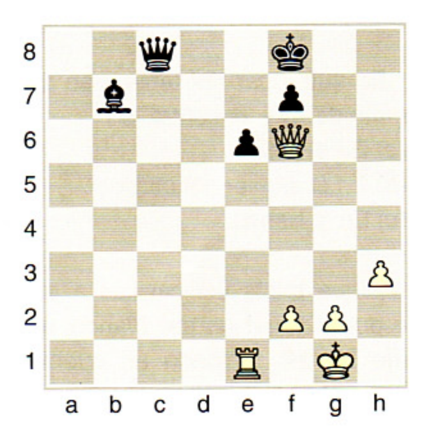
☐ (*a*) Sí, corto (0-0).
☐ (*b*) Sí, largo (0-0-0).
☐ (*c*) No.

15. ¿Pueden las negras enrocar?



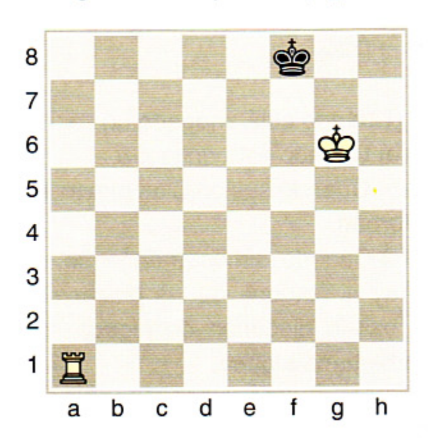
☐ (*a*) Sí, corto (0-0).
☐ (*b*) Sí, largo (0-0-0).
☐ (*c*) No.

16. Esta posición se ha producido por tercera vez, aunque no de forma consecutiva. ¿Pueden las negras reclamar tablas?



☐ (*a*) Sí.
☐ (*b*) No.
☐ (*c*) Sólo si ambos jugadores están de acuerdo.

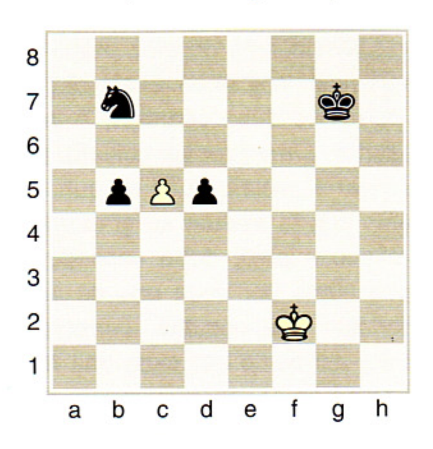
17. En este final las blancas pueden conseguir mate en dos jugadas. ¿Cuál es la primera jugada?



☐ (*a*) 1. ♖a7.
☐ (*b*) 1. ♖a8+.
☐ (*c*) 1. ♖e1.

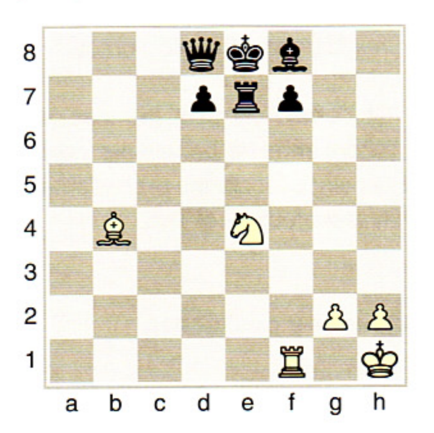


18. ¿Puede el peón c capturar alguno de los peones negros al paso?



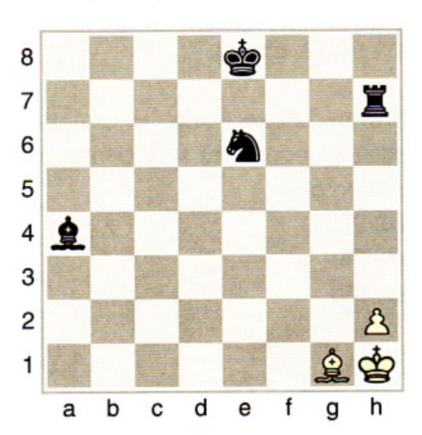
☐ (*a*) Sí, el peón d (cxd6).
☐ (*b*) Sí, el peón b (cxb6).
☐ (*c*) No, ninguno.

19. Juegan blancas. ¿Qué pieza blanca es la más valiosa en esta posición?



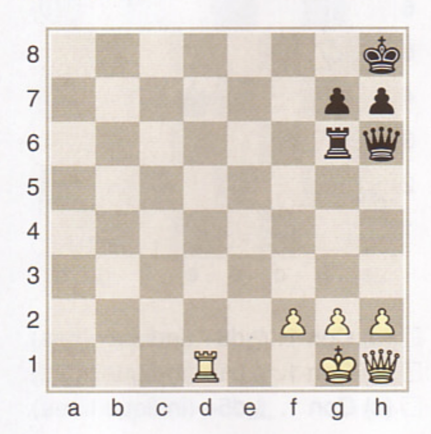
☐ (*a*) La torre.
☐ (*b*) El caballo.
☐ (*c*) El alfil.

20. Juegan negras. ¿Qué pieza negra es la más valiosa en esta posición? ¿Por qué?



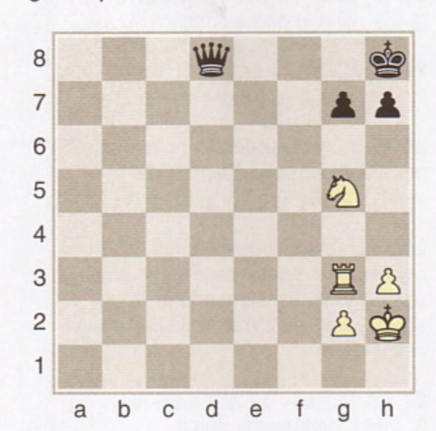
☐ (*a*) La torre.
☐ (*b*) El alfil.
☐ (*c*) El caballo.

21. Juegan blancas. ¿Qué pieza es la más valiosa en esta posición? ¿Por qué?



☐ (*a*) La torre blanca.
☐ (*b*) La dama negra.
☐ (*c*) La dama blanca.

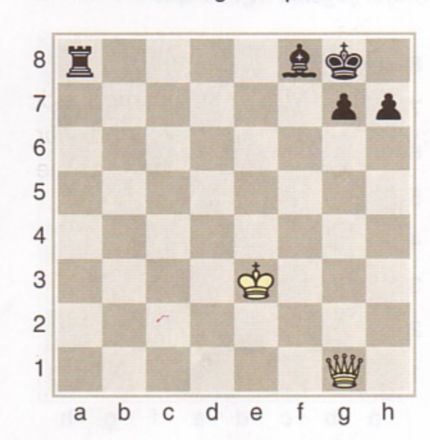
22. Juegan blancas. ¿Qué pieza es la más valiosa en esta posición? ¿Por qué?



☐ (*a*) La dama negra.
☐ (*b*) La torre blanca.
☐ (*c*) El caballo blanco.

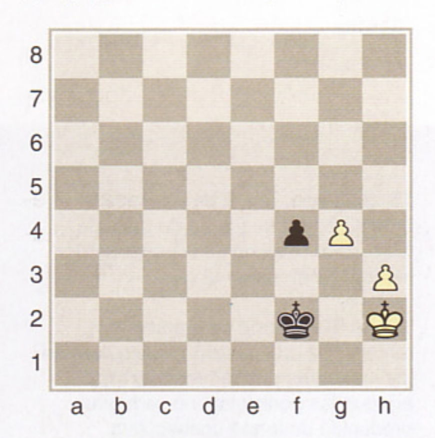


23. Juegan negras. ¿Qué pieza es la más valiosa? ¿Por qué?



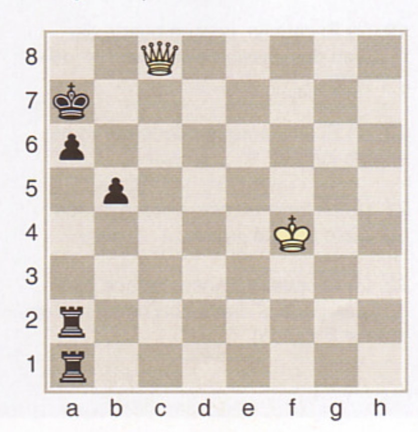
☐ (*a*) La torre negra.
☐ (*b*) El alfil negro.
☐ (*c*) La dama blanca.

24. Las blancas acaban de jugar g2-g4 ¿Cuál es la mejor respuesta?



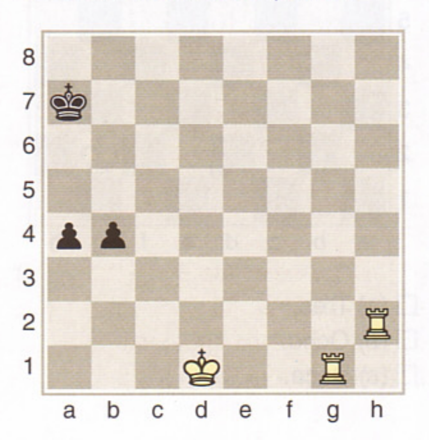
☐ (*a*) Dar mate en tres (¿cómo?).
☐ (*b*) Dar mate en dos (¿cómo?).
☐ (*c*) Hacer tablas (¿cómo?).

25. Juegan blancas. Teniendo en cuenta que las negras tienen ventaja material, ¿cuál es la mejor jugada? ¿Por qué?



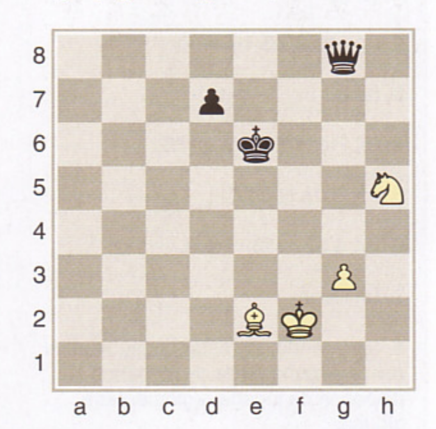
☐ (*a*) 1. ♕c5+.
☐ (*b*) 1. ♕d7+.
☐ (*c*) 1. ♕c7+.

26. En esta posición las blancas pueden dar mate en tres jugadas. ¿Cuál es la primera? Indique la línea de mate en su respuesta.



☐ (*a*) 1. ♖h6.
☐ (*b*) 1. ♖g8.
☐ (*c*) 1. ♖g6.

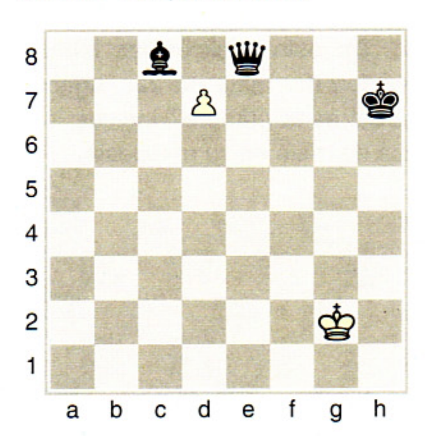
27. Juegan blancas. ¿Cuál es su mejor jugada? ¿Por qué?



☐ (*a*) 1. ♗c4+.
☐ (*b*) 1. ♘f4+ .
☐ (*c*) 1. g4.

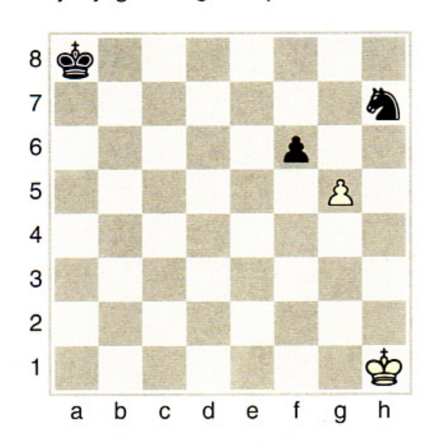


28. Juegan blancas. ¿De cuántas jugadas distintas dispone el peón blanco? Indíquelas todas.



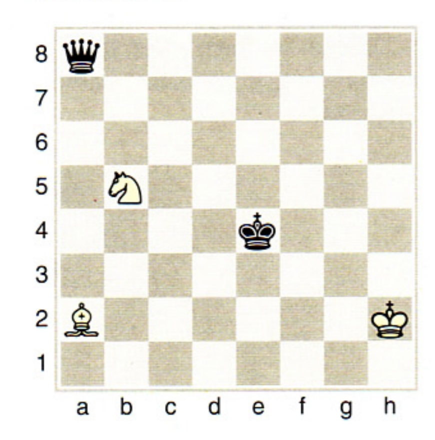
- ☐ (*a*) Tres.
- ☐ (*b*) Ocho.
- ☐ (*c*) Doce.

29. Juegan blancas. ¿Cuál es su mejor jugada? ¿Por qué?



- ☐ (*a*) 1. gxf6.
- ☐ (*b*) 1. g6.
- ☐ (*c*) 1. ♔g2.

30. Juegan blancas. ¿Existe alguna forma de que puedan salvar la partida? ¿Cómo?



- ☐ (*a*) Con 1. ♘d6+ (indique línea).
- ☐ (*b*) Con 1. ♗b1+ (indique línea).
- ☐ (*c*) Con 1. ♗d5+ (indique línea).

Soluciones:

1. (*c*) g7.

2. (*c*) e1, f2, g3, h4.

3. (*a*) 23.

4. (*b*) Pieza situada en c5.

5. (*c*) En la banda.

6. (*b*) ♗h2, ♗f2, ♗xe3.

7. (*b*) Ocho.

8. (*c*) Cuando, sin estar en jaque, ni el rey ni ninguna pieza de su bando disponen de jugada reglamentaria alguna.

9. (*b*) Ocho: b1=♛, b1=♜, b1=♝, b1=♞, bxc1=♛, bxc1=♜, bxc1=♝, bxc1=♞.

10. (*a*) Con un alfil negro situado en a6.

11. (*b*) y (*c*) son equivalentes, porque en ambos casos las blancas fuerzan el ahogado.

12. (*b*) Porque lo impide el caballo.

13. (*a*) Porque lo impiden la torre y el peón negros.

14. (*b*) Pueden enrocar largo.

15. (*b*) Largo. El alfil de h2 ataca la casilla b8, por la que ha de pasar la torre, pero ninguna de las casillas por las que ha de pasar el rey.

16. (*a*) Sí. Cuando se produce por tercera vez una posición, cualquiera de los jugadores puede reclamar tablas, aunque las posiciones no se hayan producido de forma consecutiva.

17. (*c*) 1. ♖e1 ♚g8 (única) 2. ♖e8++.

18. (*a*) Si puede capturar alguno, es el peón d (cxd6), asumiendo que éste se haya jugado a d5 en un solo movimiento. El peón b no se puede capturar al paso, puesto que, al hallarse un caballo en b7, eso significa que este peón no ha avanzado dos casillas en la última jugada.

19. (*b*) El caballo, porque puede dar mate en dos casillas distintas: 1. ♘d6++ y 1. ♘f6++.

20. (*b*) El alfil, porque puede dar mate en una jugada: 1. ... ♝c6++.

21. (*a*) La torre blanca, porque puede dar mate en una jugada: 1. ♖d8++.

22. (*c*) El caballo blanco, porque con 1. ♘f7+ gana la dama contraria (1. ... ♚ mueve 2. ♘xd8).

23. (*b*) El alfil negro, porque con 1. ... ♝c5+ gana la dama enemiga.

24. (*a*) Mate en tres con 1. ... fxg3+ 2. ♔h1 g2+ 3. ♔h2 g1=♛++.

25. (*c*) 1. ♕c7+, que fuerza las tablas por jaque continuo después de 1. ... ♚a8 2. ♕c8+ ♚a7 3. ♕c7+, etc.

26. (*a*) y (*c*) son equivalentes, ya que el rey negro no puede evitar el mate en dos jugadas, escalonando el jaque sucesivo de las torres en la séptima y octava filas.

27. (*a*) 1. ♗c4+ d5 2. ♗xd5+ ♚xd5 3. ♘f6+, ganando la dama.

28. (*c*) Doce: 1. dxe8=♕, 1. dxe8=♖, 1. dxe8=♗, 1. dxe8=♘, 1. dxc8=♕, 1. dxc8=♖, 1. dxc8=♗, 1. dxc8=♘, 1. d8=♕, 1. d8=♖, 1. d8=♗, 1. d8=♘.

29. (*b*) 1. g6, porque después de 1. ... ♞f8 o 1. ... ♞g5 (únicas jugadas de que dispone el caballo), las negras no pueden evitar que el peón corone, con 2. g7 y 3. g8.

30. (*c*) Con 1. ♗d5+ las piezas blancas hacen tablas, ya que si 1. ... ♚xd5, sigue 2. ♘c7+, y si 1. ... ♛xd5, sigue 2. ♘c3+, ganando la dama en ambos casos.



Albert Fortuny

Signos adicionales de notación

Conocemos ya cómo se anotan las jugadas, cómo se indican los jaques y las capturas. Con eso basta para reproducir en el tablero cualquier jugada de ajedrez. Pero si queremos reproducir partidas comentadas por un experto o por alguno de los jugadores, normalmente se añaden otros signos, a fin de calificar las jugadas. Así, el signo "**!**" quiere decir **buena jugada** y el signo "**?**", **mala jugada**.

Tabla de signos convencionales

En la siguiente tabla tenemos agrupados los símbolos más importantes que se utilizan en ajedrez en la transcripción de partidas (muchos de los cuales ya conocemos), junto con su significación:

x	=	Captura
+	=	Jaque
++	=	Jaque mate
0-0	=	Enroque corto
0-0-0	=	Enroque largo

!	=	Buena jugada
!!	=	Jugada excelente
?	=	Mala jugada
??	=	Grave error
!?	=	Jugada interesante
?!	=	Jugada dudosa

Mates rápidos en la apertura

A fin de practicar estos signos convencionales y para que el lector pueda disfrutar de algunas partidas espectaculares por su brevedad, mostramos algunos mates típicos en pocas jugadas.

Antes conviene tener presente que para que se produzca un rápido desenlace, uno de los bandos tiene que haber cometido graves errores de apertura y el otro haberlos aprovechado con eficiencia.

Mate del Pastor

Este mate seguramente es el más famoso del ajedrez y los principiantes apenas pueden resistirse a la tentación de amenazarlo en la tercera jugada. Veámoslo:

1. e4 **e5**
2. ♗c4 **♞c6**

Estas dos últimas se pueden considerar jugadas naturales de desarrollo.

3. ♕h5? **...**

Amenazando directamente mate sobre la casilla f7. Es una jugada mala porque con 3. ... g6 se expulsa la dama y las negras recuperan *gratis* el turno de juego. Por eso se califica con un signo "?".

3. ... **♞f6??**
4. ♕xf7++

Diagrama B72

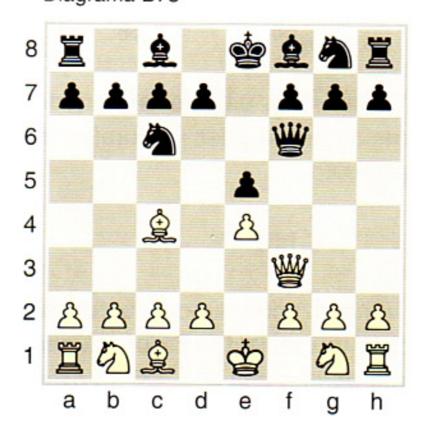


Hemos calificado con un signo de interrogación a la tercera jugada blanca, a pesar de que amenaza mate, porque técnicamente es defectuosa. En lugar de 3. ... ♞f6?? que, naturalmente, es un gravísimo error porque permite el mate, debe jugarse 3. ... g6 y la dama blanca ha de retirarse, con lo que las negras ganan tiempo y refutan el ataque de las blancas.

Otra forma de intentar el **Mate del Pastor** es con el movimiento 3. ♕f3, a lo que puede responderse con 3. ... ♛f6 o 3. ... ♞f6 y la dama blanca queda, en ambos casos, mal situada.

En el *diagrama B73*, por ejemplo, vemos la sólida respuesta 3. ... ♛f6 a la amenaza planteada por las blancas.

Diagrama B73



Si la dama blanca se retira, las negras ganan un tiempo en el desarrollo, y si se cambia (4. ♕xf6), las piezas negras retoman de caballo (4. ... ♞xf6), desarrollando una pieza que aún no había jugado.

Mate del Loco

El Mate del Pastor no es el más rápido del ajedrez. El más rápido se produce en ¡tan sólo dos jugadas! Lo dan las negras, pero se requiere la colaboración de las piezas blancas.

1. f3? ...

Un primer movimiento absurdo, ya que debilita la diagonal (e1-h4) donde se encuentra el rey blanco, obstruye la salida natural del caballo de g1 y no conduce a nada.

1. ... e5

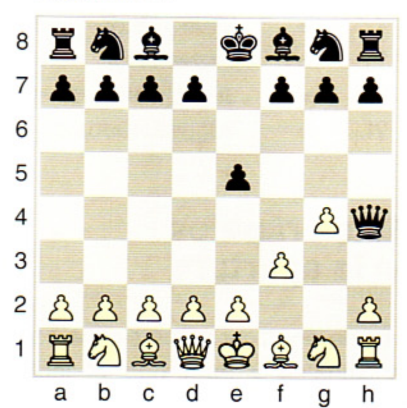
Las negras responden con una jugada natural, que abre líneas a la dama y al alfil de f8, a la vez que el peón toma posición en el centro.

2. g4?? ...

Éste es el avance demencial. Las blancas "completan" el debilitamiento de la diagonal e1-h4 con una nueva jugada sin sentido. Ahora vendrá el castigo bíblico...

2. ... ♛h4++

Diagrama B74



Es muy difícil que en la práctica se presente este mate, pero si es así, más vale que sea usted quien lo dé. Sin embargo, sí suelen presentarse situaciones cuya idea básica sea dar mate sobre una diagonal, aprovechando que el rey está estorbado por algunas piezas de su bando.

Una variante del Mate del Pastor

En la siguiente partida se produce también un mate en f7, de forma similar al Mate del Pastor.

1. e4 e5
2. ♗c4 ♝c5

Estas jugadas de alfil son desarrollos normales y buenos.

3. ♕f3? ♞h6?

Las negras han contestado a la amenaza de mate sobre f7 con una defensa artificial (el caballo está sostenido con alfileres). Ambas jugadas son malas.

4. d4 exd4?

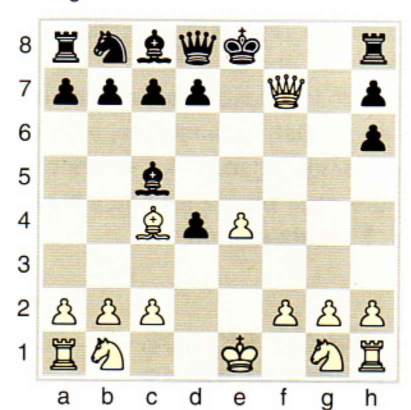
Había que defender de nuevo el punto f7, pero la posición negra es ya muy difícil.

5. ♗xh6 gxh6

Al desaparecer la pieza que protegía el punto f7, esta casilla ha quedado indefensa, lo que permite el mate que sigue.

6. ♕xf7++

Diagrama B75



Recuerde

Se recomienda memorizar todos los signos convencionales de ajedrez, hasta conseguir que formen parte de su lenguaje habitual, como si se tratara de letras o de cifras.

Mate de Légal

El maestro Kermur de Légal era uno de los jugadores más famosos de Francia, a finales del siglo XVIII. En la siguiente partida consiguió dar un mate, que pasaría a ser un modelo típico y que se da con alguna frecuencia, sobre todo en partidas de aficionados.

Légal-Saint Brie
París 1787

1. e4	**e5**
2. ♘f3	**d6**

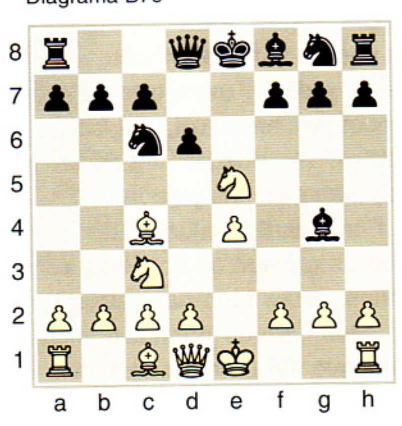
Esta forma de defender el peón de e5 se conoce como **Defensa Philidor**.

3. ♗c4	**♞c6**
4. ♘c3	**♝g4**

Se dice que en este momento Légal tocó su caballo de f3 y su adversario le obligó a jugarlo, según la regla "sagrada" que ya conocemos: *pieza tocada, pieza jugada*. Se levantó un murmullo entre los numerosos mirones que presenciaban la partida, pues estaba claro que si Légal movía el caballo, perdería la dama... Finalmente, el veterano maestro jugó

5. ♘xe5?	**...**

Diagrama B76



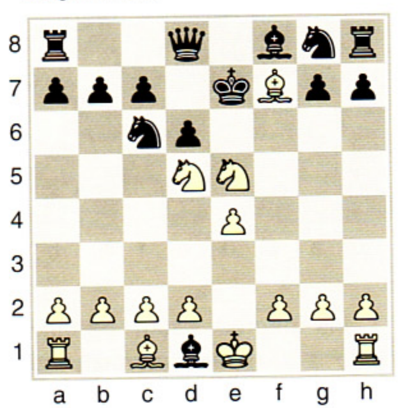
Aquí las negras se abalanzaron sobre la dama blanca:

5. ...	**♝xd1??**

Esto se puede considerar un grave error, por eso calificamos a la jugada con dos signos de interrogación, de acuerdo al código del ajedrez. Las piezas negras hubieran debido capturar el caballo con el suyo de c6 (5. ... ♞xe5), con lo que protegerían el alfil de g4, ganando pieza. Sin embargo, al tomar la dama, caen en una trampa mortal.

6. ♗xf7+	**♚e7**
7. ♘d5++	

Diagrama B77



Lo que no sabremos nunca es si realmente Légal había tocado el caballo sin darse cuenta, o si lo hizo precisamente para plantear esta trampa, despistando por completo a su adversario.

Otros mates rápidos y minipartidas

El siguiente mate también es muy espectacular:

1. e4	**e5**
2. f4	**...**

Este ataque inmediato al peón e5 con el peón f blanco, que parece entregarse a cambio de nada, se conoce como **Gambito de Rey**. En próximas lecciones estudiaremos los **gambitos**.

2. ...	**♝c5**

Las piezas negras responden desarrollando su alfil a la mejor casilla (observemos como apunta a f2), como si ignoraran el ataque de las blancas.

3. fxe5?	**...**

No se podía capturar este peón por el momento, porque...

3. ...	**♛h4+**

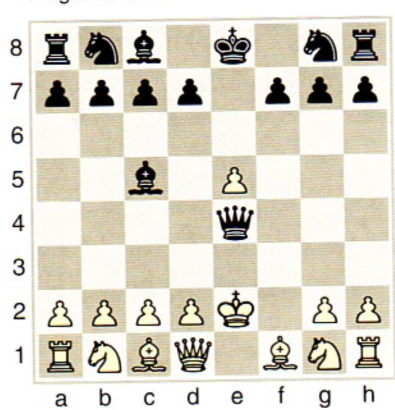
... ¡sigue este jaque, que resulta decisivo!

4. ♔e2??	**...**

Esto es un grave error. Era mejor (menos malo) 4. g3, aunque después de 4. ... ♛xe4+ 5. ♕e2 (o cualquier otra jugada de pieza, como 5. ♗e2, 5. ♘e2) 5. ... ♛xh1, ganando la torre.

4. ...	**♛xe4++**

Diagrama B78



Recuerde

En los diagramas de ajedrez ***siempre*** *aparecen las piezas negras en la parte superior del tablero y las blancas en la parte inferior, salvo muy rara indicación en contra.*

Gibaud-Lazard
París 1924

1. d4 **♞f6**
2. ♘d2 **...**

Podemos observar que este desarrollo de caballo es artificial. Son más naturales y mejores 2. ♘f3 o 2. c4.

2. ... **e5**

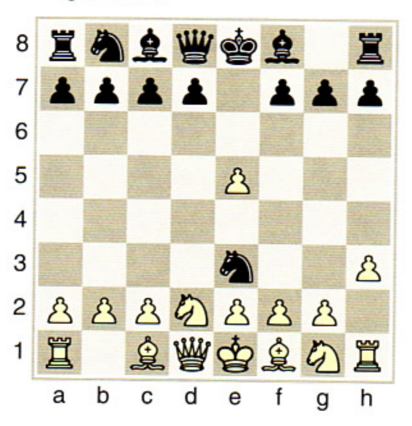
Consideramos que es un gambito extravagante.

3. dxe5 **♞g4**
4. h3?? **...**

Las negras atacaban el peón de e5, que podía protegerse (con 5. ♘gf3) o renunciar a él, pero con esta jugada las blancas estropean por completo su posición.

4. ... **♞e3!**

Diagrama B79



Ahora las blancas deben rendirse, porque están completamente perdidas. Si toman el caballo, reciben mate sobre la diagonal e1-h4: 5. fxe3 ♛h4+ 6. g3 ♛xg3++. Si no lo toman, pierden la dama.

El desenlace de la minipartida que sigue se produce a causa de un error típico en la apertura.

1. e4 **e5**
2. ♘f3 **♞c6**
3. ♗c4 **♝c5**

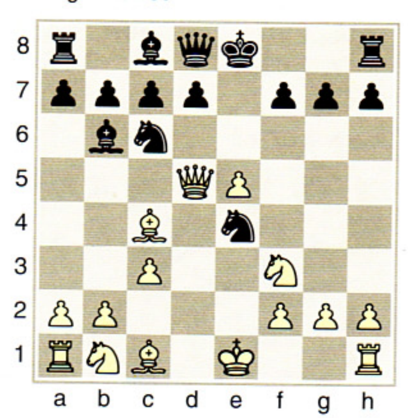
Esta apertura se conoce como **Italiana** o **Giuoco Piano**.

4. c3 **♞f6**
5. d4 **♝b6?**

Esto constituye un grave error. Había que jugar 5. ... exd4 6. cxd4 ♝b4+.

6. dxe5 **♞xe4?**
7. ♕d5 **...**

Diagrama B80



Y las negras están perdidas, debido a la doble amenaza existente sobre el punto f7 (mate) y el caballo de e4.

Un solo error puede desencadenar un repentino desenlace en plena apertura, tal como podemos ver en la partida que mostramos a continuación

Imbusch-Hering
1899

1. e4 **e5**
2. ♘c3 **...**

Este desarrollo del caballo dama define la Apertura Vienesa.

2. ... **♞f6**
3. ♗c4 **♞xe4**

Una maniobra simplificadora correcta. Si 4. ♘xe4, 4. ... d5, recuperando la pieza.

4. ♗xf7+ **...**

Las piezas blancas deciden impedir el enroque negro. Sin embargo, esta jugada resulta dudosa debido a que activa el juego del adversario.

4. ... **♚xf7**
5. ♘xe4 **♞c6**

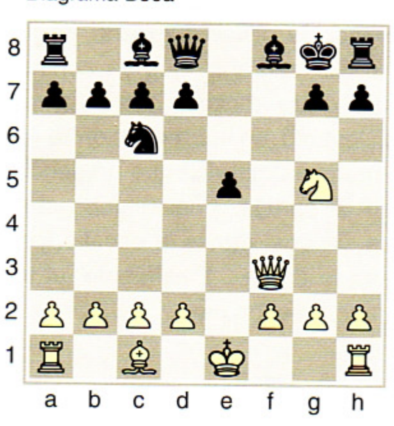
Con el movimiento 5. ... d5! las piezas negras quedaban con mejor posición, a pesar de la situación de su rey, porque su desarrollo sería superior, y dominarían, además, el centro.

6. ♕f3+ **♚g8?**

Esta jugada ya es un grave error, que permite un inesperado remate. Vemos que era necesario retirar el rey a e8.

7. ♘g5! **...**

Diagrama B80a



Las negras están perdidas. No es posible tomar el caballo, a causa de 8. ♕d5++, mate que de todos modos se amenaza, así como 8. ♕f7++. No pueden impedirse los dos mates en una jugada.

Por lo tanto, estos mates y maniobras ganadoras conviene conocerlos, sobre todo para evitar caer en ellos, ya que pretender utilizarlos suele ser un error. Naturalmente, si nuestro rival de turno se empeña y la ocasión se presenta... ¡no hay inconveniente en obsequiarlo con uno de ellos!



Albert Fortuny

Más casos de tablas

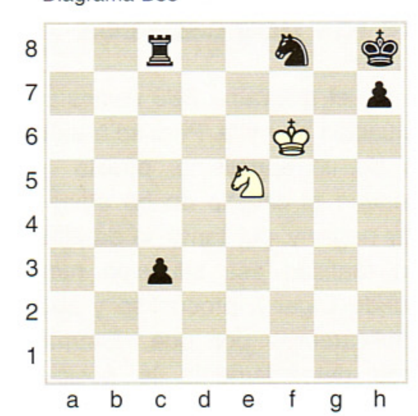
En la tercera lección hemos estudiado ya algunos ejemplos de tablas y nos hemos detenido en cinco de los seis posibles casos típicos, que recordamos aquí porque es muy importante que el jugador los tenga presentes, tanto para agarrarse a una tabla de salvación, cuando está perdido, como para evitar que su oponente lo haga, cuando tiene el juego ganado. La partida puede ser tablas por las siguientes circunstancias:

- Material insuficiente para poderdar mate.
- Triple repetición de jugadas.
- Jaque perpetuo.
- Rey ahogado.
- De común acuerdo entre los jugadores.

El lector recordará los ejemplos comentados de **repetición de jugadas** y **jaque perpetuo** (véase *diagramas B27* y *B28* de este curso), así como los de tablas por **ahogado** (*diagramas B29* y *B30*).

Debido a la gran importancia práctica que tienen estas dos posibilidades de conseguir tablas, vamos, de todos modos, a incluir un nuevo ejemplo recordatorio de cada una de ellas.

Diagrama B85



En el *diagrama B85* podemos ver que las negras tienen una enorme superioridad material (torre y dos peones). A pesar de ello, gracias a la peculiar situación de rey y caballo blancos, este bando, al que le corresponde jugar, puede forzar las tablas así: 1. ♘f7+ ♚g8 2. ♘h6+ ♚h8 3. ♘f7+, etc. ¡Jaque perpetuo!

En el *diagrama B86* las blancas tienen una ventaja enorme, desde el punto de vista material (dama y dos peones por torre), pero no desde el posicional, ya que la configuración de las piezas permite a las negras conseguir salvarse por jaque continuo: 1. ... ♜a2+ 2. ♔g1(h1) ♜a1+ 3. ♔h2 ♜a2+, etc.

Diagrama B86

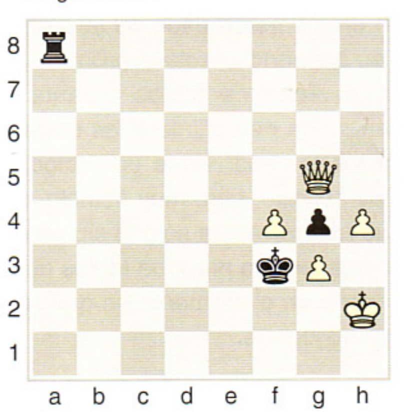
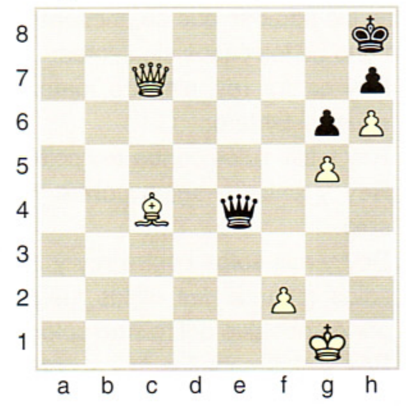


Diagrama B87



En el *diagrama B87* las blancas también tienen una ventaja abrumadora y se encuentran amenazando mate en una con su dama en g7, y en dos en la octava fila (en cualquiera de las casillas b8, c8 y d8). Pero las negras disponen de un providencial recurso salvador, que consiste nada menos que ¡en entregar la dama!: 1. ... ♛g2+! (también servía 1. ... ♛h1+!) 2. ♔xg2 y tablas por ahogado, ya que ni el rey negro ni sus peones disponen de jugada alguna.

Acuerdo entre los jugadores

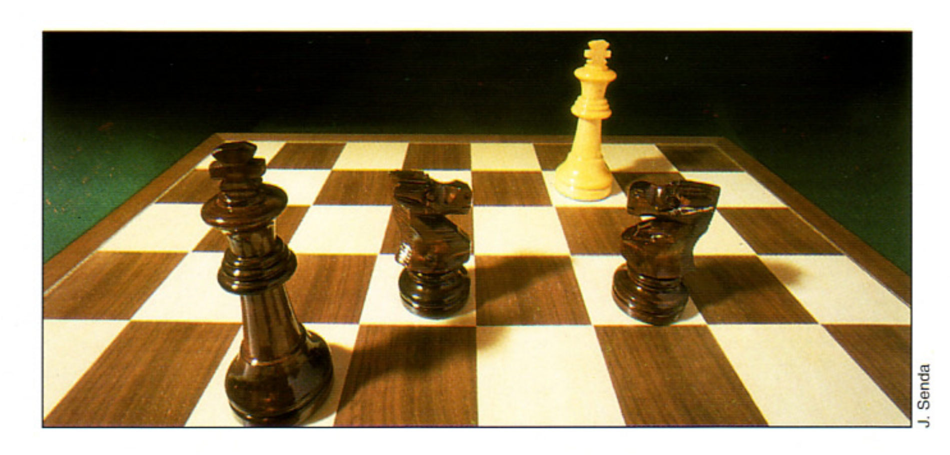
Naturalmente, también es posible que una partida termine en tablas de común acuerdo: cuando uno de los jugadores propone el empate en un momento dado de la partida y su contrario acepta la propuesta.

La oferta de tablas durante la partida ha de ceñirse a las normas de los torneos. Tiene un protocolo muy sencillo, pero muy estricto, del que avanzaremos sólo lo siguiente: el jugador que propone tablas debe hacerlo en el momento en que realice **su** jugada.

Material insuficiente para dar mate

El juego también finaliza en empate cuando ninguno de los bandos posee **material suficiente** para dar mate al rey contrario. Así, son tablas las partidas que se encuentran en uno de los casos siguientes:

- Rey contra rey, sin otro material sobre el tablero.
- Rey y alfil solos contra rey solo.
- Rey y caballo solos contra rey solo.
- Rey y alfil solos contra rey y alfil solos (cuando los alfiles juegan por diagonales del mismo color).
- Rey y dos caballos solos contra rey solo.

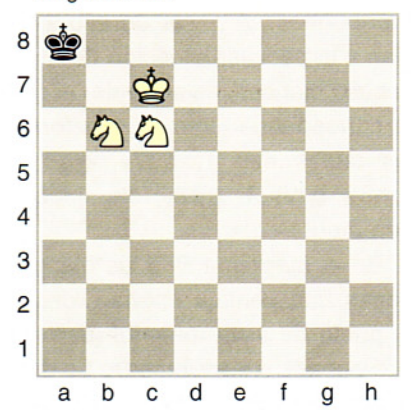

J. Senda

Las cosas cambian cuando existen peones adicionales. Sabemos que contar con una pieza de más (3 puntos en la escala de valores) es una gran ventaja material, por lo que puede sorprender al lector que un rey y dos caballos (♔+♘+♘) no sean capaces de dar mate a un rey enemigo, abandonado a su suerte, y, sin embargo, ¡así es!

El "mate" imposible de los dos caballos

En el *diagrama B88* vemos una situación *de mate*. Pero se trata sólo de un espejismo, puesto que aunque el caballo de b6 ataca al rey negro y, por tanto, le da jaque, en realidad esa situación nunca puede llegar a producirse y ahora explicaremos por qué. Examinemos detenidamente la posición. ¿Cuál fue la última jugada de las blancas? Obviamente, tiene que haber sido ♘b6+. Este caballo puede haber llegado a b6 desde cinco casillas distintas (a4, c4, d5, d7, c8). Ahora imaginemos que todavía está situado en cualquiera de ellas, retrocediendo un movimiento. ¿Cuál fue la jugada anterior de las negras? La respuesta es que no hay ninguna posible, porque con el rey blanco en c7 y el caballo en c6 el rey negro estaba ahogado. Por lo tanto, la posición es imposible: nunca pudo llegar a producirse.

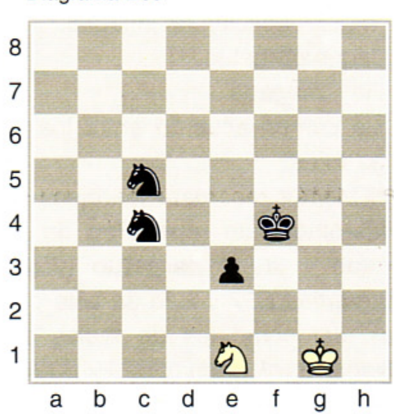
Diagrama B88



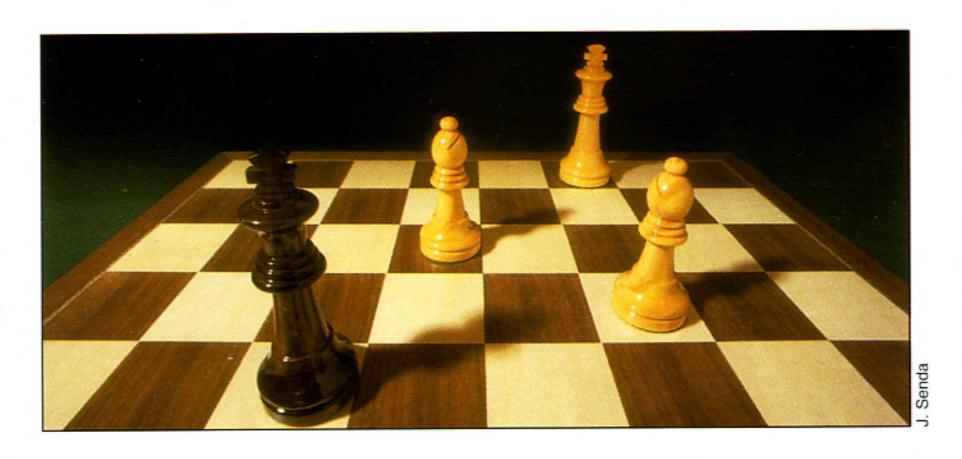
En este caso las cosas cambian, con peones sobre el tablero. De existir un peón ¡negro!, ganarían las blancas, ya que entonces no se produciría el ahogado, al disponer las negras de una pieza que mover.

En otras posiciones favorables al bando fuerte, con el rey débil en el rincón, es teóricamente posible el mate de los dos caballos, pero sólo si el bando inferior se equivoca, y prácticamente comete el *hara-kiri*.

Diagrama B89



La aplicación práctica de este curioso caso lo podemos ver en la


J. Senda

posición del *diagrama B89*, cuando las blancas (en desventaja de caballo y peón) pueden utilizar este principio técnico para conseguir el empate: 1. ♘g2+ ♚f3(e4) 2. ♘xe3 ♚(♞)xe3. Tablas, puesto que al desaparecer el peón queda eliminada toda posibilidad de victoria para las negras.

> **Recuerde**
> *Rey y dos caballos (sin otro material sobre el tablero) no pueden dar mate al rey contrario.*

Regla de las 50 jugadas

Es importante aprender la técnica de los mates básicos y la forma de ganar finales sencillos, pues existe una regla fundamental que puede, de forma excepcional, hacer que una partida finalice en tablas.

Se trata de la famosa **regla de las 50 jugadas**, según la cual el bando fuerte está obligado a dar mate dentro de ese número de jugadas, *a partir de la última captura de pieza o movimiento de peón.*

Por lo tanto, no es posible arrastrarse eternamente por el tablero con, por ejemplo, rey y torre contra rey, intentando dar mate.

Si el rey *huérfano* no ha recibido mate en 50 movimientos, entonces el jugador que se encuentra en inferioridad material tiene la posibilidad de reclamar tablas en virtud de esa regla. Éste es el sexto caso de tablas.

Mate de los dos alfiles

Rey y dos alfiles (♔+♗+♗) siempre pueden dar mate al rey enemigo, lo que se consigue en uno de los cuatro rincones del tablero.

El procedimiento que permite ejecutar este mate se divide en dos fases:

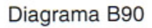
1. En primer lugar, hay que llevar al rey a la banda.
2. Desde la banda se *empuja* el rey hasta uno de los rincones.

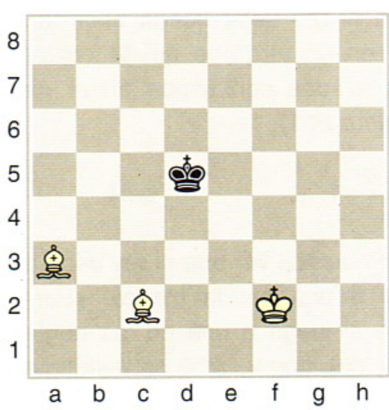
¿Cómo se lleva a cabo?

Cada alfil solamente puede jugar sobre 32 casillas, pero entre los dos pueden recorrer todo el tablero. Uno se desplaza por casillas blancas y el otro por negras. Pero entre los dos pueden crear una barrera en diagonal que corte el paso al rey enemigo, restringiendo cada vez más su campo de acción. Lo veremos en la práctica.

En el *diagrama B90* tenemos una posición arbitraria, que puede haberse producido en el final de cualquier partida.

Las blancas han conseguido una gran ventaja material: los dos alfiles contra un rey solitario. A diferencia de los dos caballos, la pareja de alfiles constituye una fuerza más que suficiente para dar mate. Las blancas deberán maniobrar con su rey y los dos alfiles para ir confinando el rey débil en un terreno cada vez más reducido.

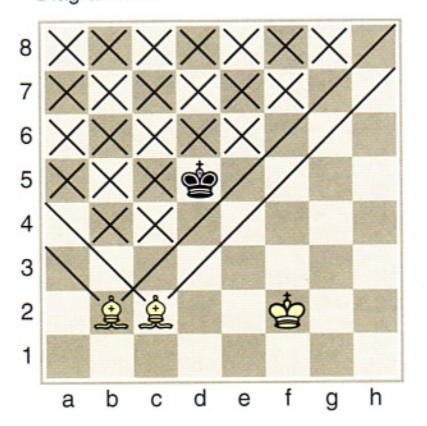

Diagrama B90



1. ♗b2 ...

> **Recuerde**
> *Una partida puede ser tablas (si uno de los dos contendientes las reclama) cuando cada jugador ha realizado 50 jugadas consecutivas sin que se haya movido ningún peón, ni capturado pieza alguna.*

Diagrama B91



En el *diagrama B91* puede verse cómo los dos alfiles establecen una barrera imposible de superar para el rey negro, sobre las diagonales largas a1-h8 y b1-h7, y también sobre las diagonales cortas d1-a4 y

c1-a3. En este momento de la partida el rey débil queda encerrado ya en un territorio de 24 casillas (señaladas con aspas en el *diagrama B91*).



1. ... ♚c4

Podemos ver que el rey debe jugar a una casilla blanca, puesto que si juega a una de las negras (c5, d6), con 2. ♗b3 se restringiría todavía más su campo de juego.

2. ♔e3 ...

El rey blanco tiene que incorporarse para colaborar en la tarea de acosar al rey enemigo.

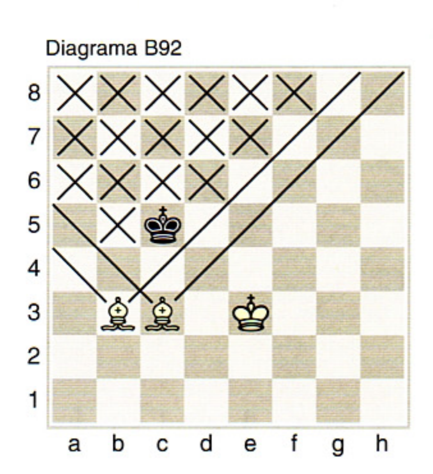
2. ... ♚d5
3. ♗b3+ ...

Así pues, en el momento en el que el rey blanco controla la casilla e4, este jaque consigue restringir todavía más la zona de juego del rey negro.

3. ... ♚c5
4. ♗c3 ...

Con el fin de impedir que el rey negro llegue a b4.

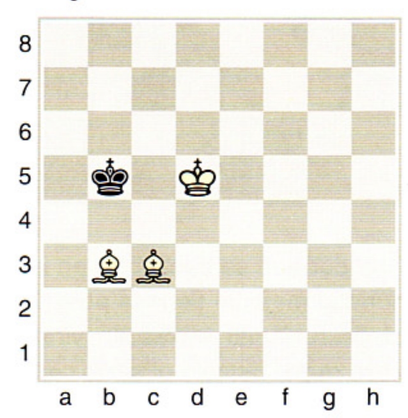
Diagrama B92



Ahora el rey negro solamente puede jugar dentro de un territorio compuesto por las 17 casillas señaladas con un aspa en el *diagrama B92.*

4. ... ♚d6
5. ♔e4 ♚c5
6. ♔e5 ♚b5
7. ♔d5 ...

Diagrama B93



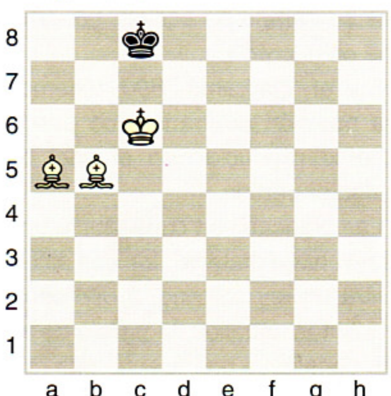
El rey negro va cediendo progresivamente terreno, mientras que el blanco va acorralándolo. En el *diagrama B93* los alfiles mantienen la misma posición que en la cuarta jugada, pero su rey ha ganado ya mucho terreno, por lo que logra restringir los movimientos del rey negro.

7. ... ♚b6
8. ♗a4 ♚c7
9. ♗a5+ ♚b7
10. ♗b5 ...

Los alfiles van estrechando el cerco, limitando al máximo las posibilidades de juego del rey contrario.

10. ... ♚c8
11. ♔c6 ...

Diagrama B94



Así se ha cumplido la primera parte del plan; es decir, el rey negro está encerrado en la banda. Ahora, pues, hay que darle mate en el rincón más próximo.

11. ... ♚b8
12. ♗b6 ...

Esta jugada es para controlar la casilla a7.

12. ... ♚c8
13. ♗a6+ ♚b8
14. ♗c5 ...

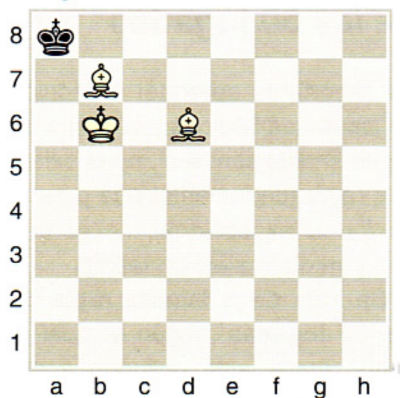
Ésta puede considerarse una jugada *de espera*, para obligar al rey negro a mover. Las jugadas de espera son frecuentes en los finales de partida, cuya técnica requiere a menudo obligar a jugar al rey o al bando enemigo.

14. ... ♚a8
15. ♔b6 ...

Para controlar el punto a7.

15. ... ♚b8
16. ♗d6+ ♚a8
17. ♗b7++

Diagrama B95



El lector debe procurar asimilar la mecánica de este mate, practicando por su cuenta, así como retener la imagen final. Normalmente, unas 20 jugadas deben bastar para conseguirlo, a partir de cualquier posición de reyes y alfiles.



Albert Fortuny

La cooperación de las piezas

Puesto que el ajedrez es un juego en el que luchan dos ejércitos o dos equipos, es evidente que el jugador que consiga utilizar mejor el conjunto de sus fuerzas será el que tenga casi todos los números para ganar la partida.

Por las competiciones deportivas por equipos, trátese del deporte que sea, todo el mundo sabe que el equipo que ha distribuido mal sus fuerzas en el campo o en el que algunos jugadores han sido mal utilizados suele estar condenado al fracaso.

En ajedrez todas las piezas deben jugar formando un equipo, y ninguna de ellas se basta por sí sola, ya que incluso la pieza más poderosa, la dama, necesita la colaboración de su rey para dar mate al rey contrario.

En unidades anteriores hemos hablado ya del valor relativo de las piezas y vale la pena insistir en este concepto. Por el simple hecho de estar situadas en el tablero, las piezas valen poco: el valor de cada pieza *está en función de lo que haga, de lo que pueda aportar a las acciones del conjunto.* El que fuera campeón mundial, José Raúl Capablanca, llamaba la atención sobre este punto en uno de sus libros: "El objetivo principal es coordinar la acción de las piezas; ése es el objetivo a seguir a lo largo de toda la partida".

Esa coordinación de las piezas debe buscarse siempre, en cualquier tipo de maniobra o acción conjunta, tanto sea en ataque como en defensa.

Ahora veremos algunos casos de coordinación óptima de piezas, lo que, de paso, nos permitirá familiarizarnos con varios mates típicos.

En el *diagrama B102* podemos observar un caso de coordinación ejemplar de las piezas blancas, en el que las tres se apoyan y desempeñan distintas funciones que permiten dar mate al rey contrario.

Así vemos que, en primer lugar, la torre ataca las tres casillas d7, f7 y e8 (donde está situado el rey negro, al que da mate desde e7); en segundo lugar, el caballo ataca las dos posibles casillas de escape (d8 y f8) y, por último, el modesto peón desempeña una sencilla pero importantísima tarea, nada menos que proteger a la torre y, por lo tanto, hacer posible el jaque (mate) en e7.

Diagrama B102

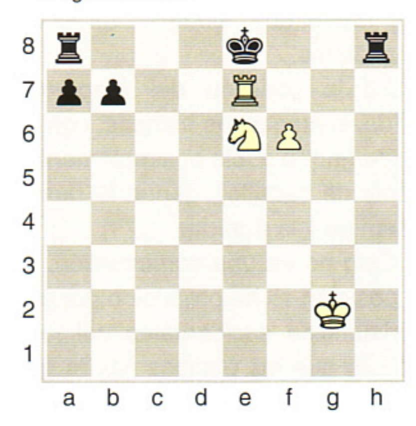
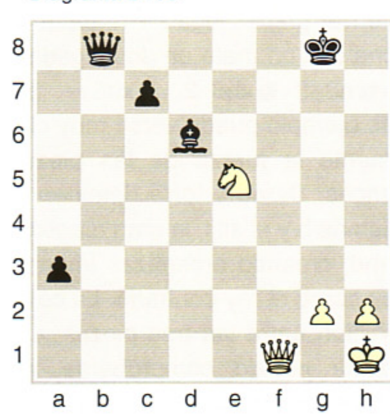


Diagrama B103

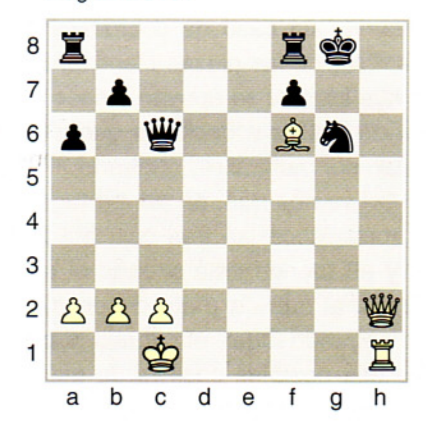




J. Senda

Juegan blancas en el *diagrama B103* y la posición permite llevar a cabo una sencilla, pero eficiente, maniobra de mate: 1. ♕f7+ ♚h8 2. ♘g6++. Así pues, éste es un ejemplo de óptima coordinación entre dama y caballo.

Diagrama B104



En el *diagrama B104* las negras tienen ventaja material de una torre, pero el debilitado enroque negro (del que han desaparecido los peones g y h) y la inmejorable situación de las piezas blancas permiten al primer jugador rematar la lucha con un mate en dos jugadas: 1. ♕h8+!! ♞xh8 2. ♖xh8++. En este ejemplo puede verse muy claramente la fuerza de las piezas blancas. Dama y torre dominan la columna h y el alfil, la gran diagonal a1-h8, creando amenazas imparables sobre el rey contrario. La colaboración entre las tres piezas, como ha podido comprobarse, es perfecta y eso nos ha llevado al mate. Con el sacrificio de la dama hemos visto, además, una sencilla **combinación**, que es nuestro siguiente tema de estudio.

> **Recuerde**
>
> *El valor real de cada pieza está en función de su capacidad de juego, de su capacidad para actuar conjuntamente con otras piezas.*

Introducción al concepto de combinación

La **combinación** es una jugada o una serie de jugadas que, generalmente, implica sacrificios de material para conseguir una ventaja importante.

En los casos más drásticos esa ventaja es el mate. En otros, un bando que está aparentemente perdido se salva gracias al recurso de una combinación que consigue tablas por ahogado o jaque perpetuo. En los casos más difíciles (que se estudiarán en el curso avanzado), por medio de una combinación se consigue una ventaja material mínima o un final superior.

Asimismo, un factor que en todos los casos caracteriza a las combinaciones es que éstas dan lugar a respuestas más o menos *forzadas* del oponente.

A continuación ilustraremos estas ideas con ejemplos gráficos muy claros.

En la posición del *diagrama B105*, si juegan las blancas, con 1. ♘f7+ (jaque doble o, simplemente, *doble* de caballo), ganan la dama enemiga y la partida.

Esto no es una combinación, si la posición se ha producido por circunstancias accidentales del juego, sin que las blancas hayan hecho nada por *forzar* la situación de dama y rey negros “a tiro” del doble de caballo.

Diagrama B105

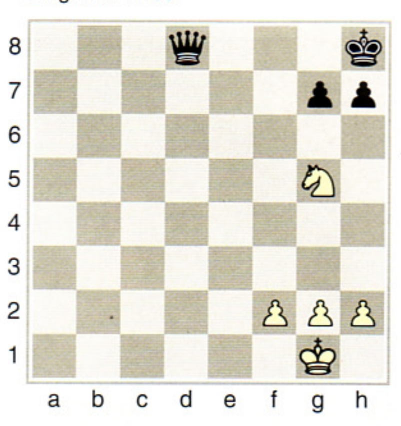
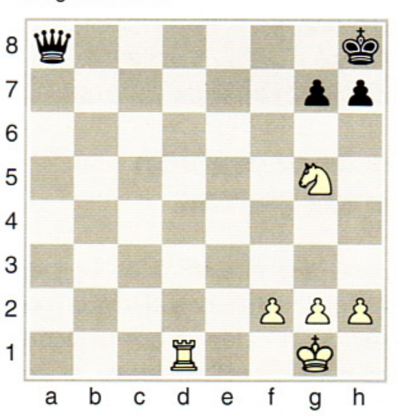


Diagrama B106

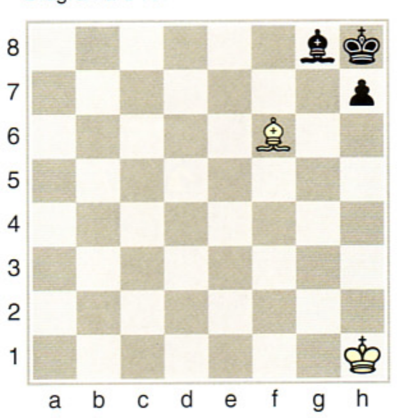


Con relación al *diagrama B105,* en el *B106* se ha desplazado la dama negra a la casilla a8 y se ha incorporado una torre blanca en d1. Si juegan blancas, este bando dispone de una sencilla combinación para llegar a la posición del *diagrama B105*. Con 1. ♖d8+! ♛xd8 (respuesta obligada, puesto que la torre daba jaque doble) se ha *forzado* a la dama negra a ocupar una posición tal que permite el doble de caballo, 2. ♘f7+, que antes hemos visto. En este caso las blancas han realizado una combinación, porque:

- Han entregado material (la torre).
- Han obligado a la dama negra a ocupar un punto que permite el jaque doble de caballo.
- Han conseguido una ventaja material decisiva.

En el *diagrama B107* observamos un espectacular mate a cargo

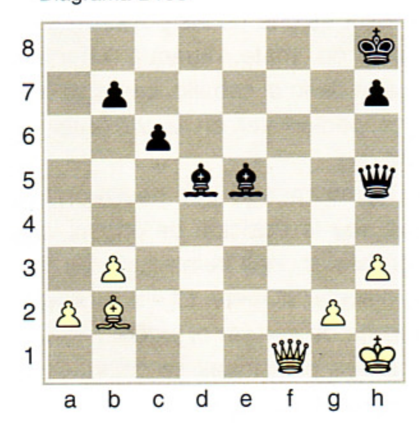
Diagrama B107



de una sola pieza. El lector pensará que esto contradice lo expresado al principio: que hasta la pieza más poderosa necesita la ayuda de otra para dar mate. Sin embargo, nos reafirmamos en lo dicho: la colaboración (involuntaria) que recibe el alfil, en este caso, es la de las piezas enemigas (alfil y peón), pues de no ocupar las casillas de escape (g8 y h7), el mate no sería posible.

Como en el *diagrama B105*, si se ha llegado a esta posición por circunstancias azarosas, por ejemplo, por error de las negras, el haber ganado la partida no tiene más mérito que permitirle al jugador que conduce las blancas anotarse un punto en la tabla. Pero la *imagen* de este mate puede permitirnos llegar a producir combinaciones sobre esa idea.

Diagrama B108

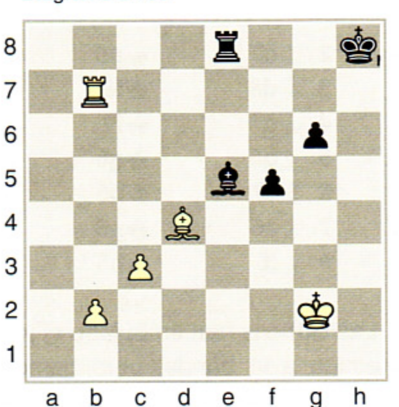


En el *diagrama B108* las negras tienen pieza de ventaja y, con ... ♝e5 (los puntos suspensivos indican que se trata de una jugada **de las negras**), acaban de proponer el cambio del único alfil que les queda a las blancas. Al mismo tiempo, están amenazando 1. ... ♛xh3+, aprovechando que la dama no podría capturarse porque, si desaparece el peón g2, quedaría atacado el rey blanco. Por otra parte, 1. ♕f8+ no sirve, por 1. ... ♝g8.

Pero si hemos retenido la imagen del mate anterior (*diagrama B107*), podemos concebir una espectacular combinación. Volviendo al jaque, aparentemente inútil, de la dama blanca, 1. ♕f8+! ♝g8 (respuesta única, característica de toda combinación) 2. ♕f6+!! (igual que antes, el alfil de g8 y el peón de h7 cierran al rey negro toda posible escapatoria) 2. ... ♝xf6 (respuesta obligada también) 3. ♗xf6++. De nuevo, el alfil ha dado él "solito" mate, pero gracias al sacrificio previo de su dama y, una vez más, gracias también a la ayuda involuntaria de alfil y peón h7, que taponan las casillas de escape a su rey. Las blancas han realizado una combinación, cuyo desenlace ha sido ¡nada menos que el mate!



Diagrama B109



En el *diagrama B109* juegan las blancas y existe una sencilla combinación *geométrica* que permite conseguir ventaja decisiva. Después de 1. ♖b8! las negras están perdidas, ya que el alfil negro no puede capturar la torre por estar **clavado** (un tema que estudiaremos en las próximas unidades), y tanto si...



J. Senda

1. ... ♜xb8 2. ♗xe5+ y 3. ♗xb8, ganando pieza, como si...

1. ... ♝xd4 2. ♖xe8+ y 3. cxd4, ganando fácilmente.

Las blancas, por tanto, han realizado, primero, una combinación, puesto que existe un sacrificio previo (aunque sólo sea momentáneo) de pieza; después han obligado a las negras a una respuesta forzada y, por último, gracias a la primera jugada de la combinación, han conseguido una ventaja decisiva.

Este tipo de posición ha permitido desarrollar dos ideas combinativas: el **ataque doble** y la **clavada**, que explicaremos con detenimiento en unidades sucesivas.

En la combinación las piezas del bando activo desarrollan su mayor capacidad de juego y por este motivo el estudio de las combinaciones, que iremos tratando de forma progresiva en este curso, constituye uno de los aspectos más importantes y atractivos del juego del ajedrez.

Recuerde

La combinación se caracteriza principalmente por que suele implicar sacrificios de piezas y por que las respuestas contrarias son, por lo general, forzadas.

Mate de alfil y caballo contra rey

De los mates básicos que existen en el ajedrez, el de alfil y caballo es, con mucho, el más difícil. Naturalmente, el jugador está obligado a conocer su técnica, puesto que la ventaja acumulada de dos piezas es enorme y resultaría, por lo tanto, ridículo dejar escapar medio punto (¡quizás en una partida que para el lector puede ser decisiva!) porque no se ha tomado la molestia de aprender este procedimiento de mate.

Precisamente en este final tenemos un magnífico ejemplo de juego coordinado entre piezas, ya que las tres deben ejercer un acoso metódico sobre el rey enemigo, repartiéndose la tarea del control sobre casillas.

Hay que saber que el mate sólo puede darse en uno de los dos rincones del tablero cuya casilla es del mismo color que aquellas sobre las que juega el alfil.

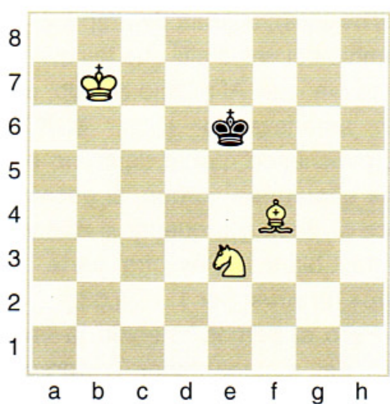
El procedimiento para dar mate se basa, primero, en ir limitando el campo al rey débil hasta llevarlo a la banda, donde comenzará la segunda fase, todavía laboriosa, de empujar el rey hacia el rincón propicio, ya que la clave de su defensa consiste en mantenerse en torno al rincón opuesto.

Las tres piezas del bando fuerte deben colaborar entre sí en perfecta armonía, dominando cada una de ellas distintas casillas.

Durante la mayor parte del final el alfil y el caballo deben encontrarse situados en casillas del mismo color, puesto que de esta forma controlan casillas *de distinto color*, y por lo tanto establecen barreras sucesivas que encierran el rey débil en un campo que resulta cada vez más pequeño.

En la posición del *diagrama B110* puede verse que el alfil y el caballo han establecido ya una barrera sobre las casillas d5, e5, f5 y g5, lo cual impide que el rey negro traspase esas casillas.

Diagrama B110



Sin embargo, el rey del bando débil todavía está en el centro y hay que tratar por todos los medios de llevarlo primero a la banda y luego hasta el rincón de h8.

1. ♔c6 **♚e7**

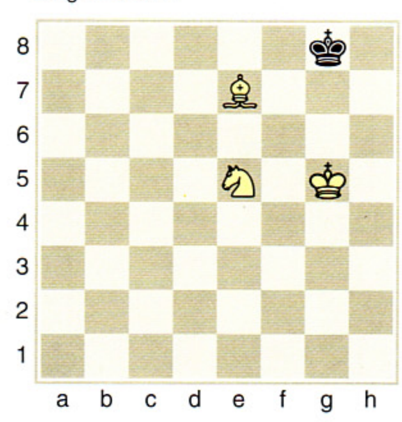
1. ... ♚f6 es equivalente y podría seguir 2. ♔d7 ♚g6 3. ♔e6 ♚h5 4. ♗g3 ♚g6 5. ♗h4 ♚h5 6. ♗f6 ♚h6 7. ♔f5 ♚h5 8. ♗e7 ♚h6 9. ♘g4+ ♚h5 10. ♘e5 ♚h6 11. ♔g4 ♚g7 12. ♔g5 ♚h7 13. ♗f8 ♚g8 14. ♗h6 ♚h7 15. ♘d7 ♚g8 16. ♔g6 ♚h8 17. ♗g7+ ♚g8 18. ♘f6++.

2. ♔c7 **♚e6**
3. ♔d8 **♚f6**
4. ♔d7 **♚f7**
5. ♗g5 **♚g6**
6. ♗e7 **♚h5**
7. ♔e6 **♚g6**
8. ♗f6 **♚h5**

Las blancas han empujado el rey enemigo a la banda, pero hemos de pensar que todavía queda mucho por hacer.

9. ♔f7 **♚h6**
10. ♘g4+ **♚h5**
11. ♘e5 **♚h6**
12. ♔e6 **♚h5**
13. ♔f5 **♚h6**
14. ♗e7 **♚g7**
15. ♔g5 **♚g8**

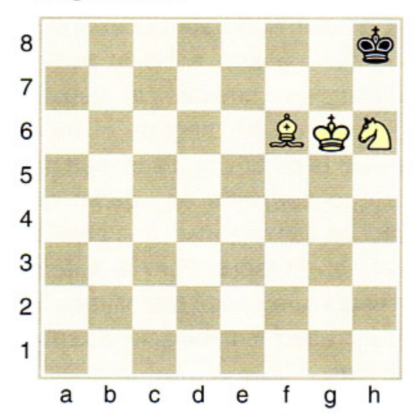
Diagrama B111



Ahora el rey negro se encuentra ya en el rincón fatídico y, tras la próxima jugada blanca, sólo dispondrá de las casillas g8 y h8.

16. ♔g6 **♚h8**
17. ♘f7+ **♚g8**
18. ♘h6+ **♚h8**
19. ♗f6++

Diagrama B112



Ésta es una de las posiciones típicas de mate, aunque también puede darlo el caballo, como ya hemos podido ver en la variante de análisis.

Normalmente, por desfavorable que sea la posición de origen, deben bastar unas treinta jugadas para ejecutar el mate. El único peligro que ha de sortear el jugador es las posibles posiciones de ahogado y también deberá tener en cuenta la regla *de las cincuenta jugadas* (descrita en la unidad anterior), dentro de las cuales deberá conseguir el mate.



Albert Fortuny

La explotación de grandes ventajas materiales

Aunque el objetivo final del juego es el jaque mate, normalmente sólo se está en condiciones de pensar en esta posibilidad cuando uno de los bandos ha conseguido una importante ventaja material o posicional. Hay que tener en cuenta, en primer lugar, la relación de fuerzas materiales, porque su influencia sobre el juego es de lógica elemental.

¿Qué ventaja material podemos considerar importante o decisiva? La ventaja de una pieza, por ejemplo, es una **gran ventaja material** y suele resultar decisiva, en la mayoría de los casos, para ganar la partida.

Al estudiar las posiciones con pieza de ventaja, hay que distinguir entre posiciones del medio juego y del final. El bando que tiene pieza de más debe procurar simplificar, con lo cual se acentúa su ventaja. Algo parecido sucede, por ejemplo, en una competición deportiva por equipos, cuando uno de los equipos se encuentra en inferioridad material. En tal caso, el desequilibrio en la relación de fuerzas se agranda si disminuye el número de componentes: es evidente que no es lo mismo luchar once jugadores contra diez que dos contra uno. En este último caso la superioridad es abrumadora.

Para que la ventaja de una pieza sea decisiva en el medio juego se deben tener en cuenta diversos factores, como, por ejemplo, que el resto de las piezas ocupen posiciones más o menos buenas o que el rey del bando con ventaja material se encuentre a cubierto de ataques. Pero los temas del medio juego serán desarrollados más ampliamente en unidades sucesivas de este curso.

A medida que el juego va adentrándose en el final, la pieza de más constituye una gran ventaja, pero hay que tener mucho cuidado con que no desaparezcan todos los peones, pues ya sabemos que una pieza menor (alfil o caballo), por ejemplo, no basta para dar mate, ni siquiera dos, cuando se trata de los dos caballos.

Caso de existir peones, sin embargo, la ventaja de la pieza debe decidir fácilmente.

El concepto de plan

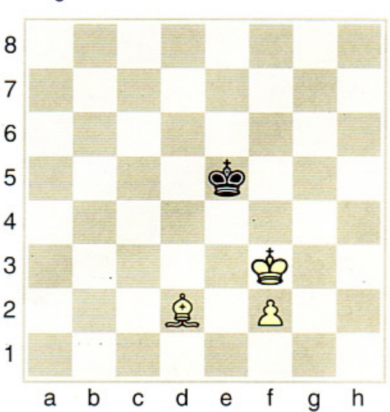
En ajedrez el **plan** es el conjunto de jugadas que nos permite conseguir un objetivo. Siempre es preciso trazar un plan, procurando ceñirse a él en la medida de lo posible.

Hay planes sencillos y complejos, planes a corto y a largo plazo. Si estamos en un final de rey y dama contra rey, por supuesto que el único plan válido es cómo dar mate al rey contrario cuanto antes. Si, como en el tema que sigue, uno de los bandos dispone de pieza y peón contra rey, el plan evidente para el bando fuerte consiste en decidir la mejor serie de jugadas que le permitan promocionar el peón. Más adelante estudiaremos con mayor detenimiento los planes, al tratar del medio juego. Baste por ahora con estas nociones, para que el lector vaya asimilando el concepto.

Pieza menor y peón contra rey

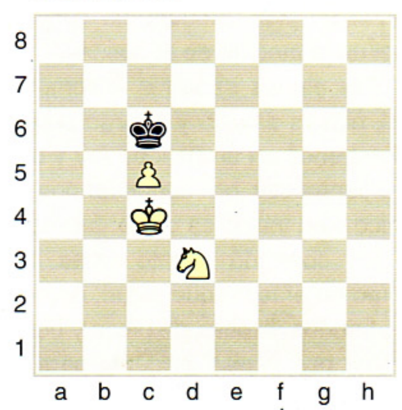
Los finales de pieza menor y peón contra rey se ganan, a menos que el rey *débil* pueda ganar el peón.

Diagrama B119



En el *diagrama B119* las blancas ganan fácilmente, maniobrando para avanzar el peón, siempre protegido por su rey. Por ejemplo: 1. ♔g4 ♚f6 2. f4 ♚e6 3. f5+ ♚f6 4. ♗c3+, etc. La idea es que el rey blanco domine las casillas blancas y el alfil las casillas negras, abriendo paso al peón. El rey negro no puede hacer nada por impedir su promoción.

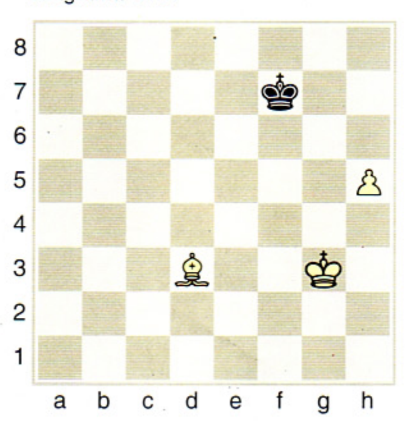
Diagrama B120



En el *diagrama B120* tenemos un caballo, en lugar de un alfil. Las blancas ganan, abriendo camino al peón de forma similar al caso anterior. El procedimiento es: 1. ♘b4+ (también sirve 1. ♘d5+) 1. ... ♚c7 (1. ... ♚b7 o 1. ... ♚d7 son equivalentes) 2. ♔b5 ♚b7 3. c6+ ♚c7 4. ♘d5+ ♚c8 5. ♔b6 ♚b8 6. c7+ ♚c8 7. ♘e7+ y el peón corona.

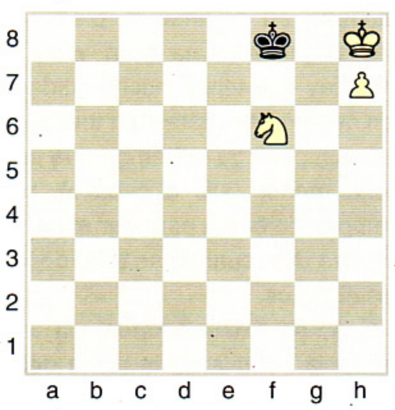
Hay, sin embargo, algunas excepciones. Éste es el caso, por ejemplo, de alfil y peón de banda (columnas **a** o **h**), cuando el peón corona en casilla de color contrario a las que recorre el alfil, y el rey *débil* puede llegar a la casilla de coronación, porque no habrá manera de desalojarlo.

Diagrama B121



Puede observarse un ejemplo en el *diagrama B121*. Aquí el alfil no puede controlar la casilla de coronación h8 (negra) y el rey negro tiene la posibilidad de llegar en dos jugadas a dicha casilla clave. Una vez allí, no hay modo de que las blancas puedan expulsarlo, con el objetivo de conseguir conducir su peón a destino. Imaginemos, por ejemplo, que se han producido algunas jugadas y que el rey negro se encuentra en h8, el blanco en h6 y el peón en h7. Si jugasen las blancas, tendrían que retroceder con su rey con el fin de no ahogar el rey contrario, en cuyo caso el monarca negro juega a g7 y no se puede progresar. El final, por lo tanto, es tablas.

Diagrama B122



Puede observarse que el del *diagrama B122* es un caso a evitar, cuando se juega con el bando que tiene ventaja.

Si juegan blancas, solamente se puede mover el caballo y en tal caso el rey negro juega a f7, oscilando entre esta casilla y f8, y el bando fuerte no puede progresar.

Si juegan negras, en cambio, ganan blancas, después de 1. ... ♚f7 2. ♘d7 y el caballo impide (puesto que ataca el punto f8) el regreso del rey negro a su posición anterior.

Si intercambiamos la posición de ambos reyes, la posición es de tablas. Si juegan negras, obviamente están ahogadas, y si juegan blancas, lo único que pueden hacer es apartar su rey para que el negro pueda jugar, por ejemplo 1. ♔e7 ♚g7, y en este caso no es posible progresar.

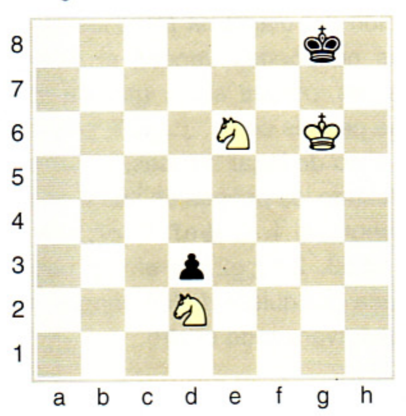
Dos caballos contra peón

Ya sabemos que dos caballos, sin otro material sobre el tablero, no pueden dar mate. La razón práctica es que, en el momento de conseguir una posición de mate, el rey contrario queda ahogado. Esta situación no se produciría de existir algún peón, de ahí la necesidad de conocer el final de 2♘ contra peón, ya que la presencia de éste, en lugar de contribuir a la defensa de su bando, en realidad y por el motivo explicado, permite la victoria del bando fuerte.

Hay finales de este tipo que pueden plantear considerables dificultades técnicas, ya que dependen mucho, como es lógico, de la situación de reyes y piezas. Aquí sólo nos ocuparemos de un caso típico, que ilustra con claridad la idea básica de este final.

En el *diagrama B123* las blancas ganan con 1. ♘e4 d2 (o bien 1. ... ♚h8, a lo que también sigue 2.

Diagrama B123



♘f6) 2. ♘f6+ ♚h8 3. ♘d8 (o 3. ♘g5, con el mismo desenlace) 3. ... d1=♕ (ahora, de no existir esta jugada, el rey negro quedaría ahogado) 4. ♘f7++.

Recuerde

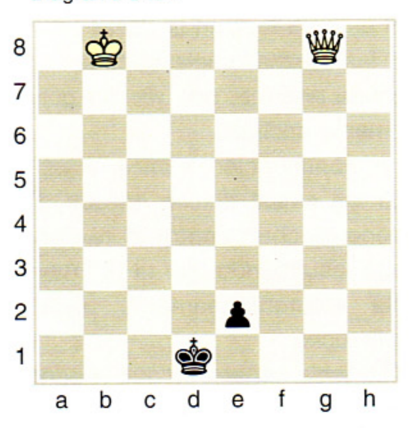
Dos caballos pueden dar mate, cuando existe un peón enemigo sobre el tablero.

Dama contra peón

La diferencia de valor entre dama y peón es tan grande que la relación de fuerzas en este caso puede parecer abismal. Sin embargo, en aquellos finales en que el peón se encuentra muy avanzado, y debidamente protegido por su rey, el panorama no se ve tan claro a primera vista. Cuando el lector se enfrenta, con su poderosa dama, a un peón en séptima fila (o en segunda, si es negro), el problema puede ser nuevo para él y la pregunta: ¿cómo parar al peón?, puede tener incluso un aspecto dramático.

A continuación, vamos a resolver todas sus dudas al respecto. En el *diagrama B124* se puede observar el caso crítico: el peón, apoyado por su rey, está a punto de coronar, y dama y rey blancos están muy alejados.

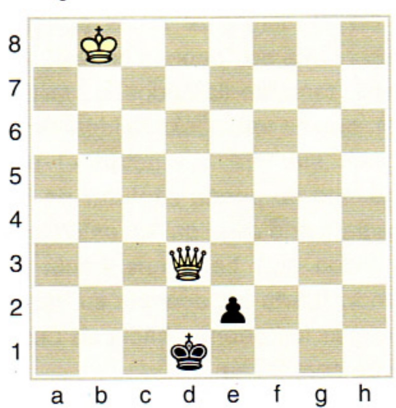
Diagrama B124



El método ganador consiste en jaquear al rey negro hasta obligarle a ocupar la casilla de promoción del peón, en cuyo momento las blancas disponen de un tiempo para avanzar su rey. Cuando las negras vuelvan a amenazar con coronar su peón, otra vez las blancas ejecutan su serie de jaques para forzar al rey negro a ocupar la casilla d1. Veámoslo en la práctica:

1. ♕d5+ ♚c1 2. ♕c4+ ♚d1 3. ♕d3+

Diagrama B125



Ésta es la posición ideal, que obliga al rey enemigo a ocupar la casilla de promoción.

3. ... ♚e1 4. ♔c7 ♚f2 5. ♕d2 ♚f1 6. ♕f4+ ♚g1 (si 6. ... ♚g2, 7. ♕e3 ♚f1 8. ♕f3+) **7. ♕e3+ ♚f1 8. ♕f3+**

De nuevo han conseguido las blancas la posición deseada.

8. ... ♚e1 9. ♔d6 ♚d2 10. ♕f2 ♚d1 11. ♕d4+ ♚c1 12. ♕e3+ ♚d1 13. ♕d3+ ♚e1 14. ♔d5 ♚f2 15. ♕d2 ♚f1 16. ♕f4+ ♚g1 17. ♕e3+ ♚f1 18. ♕f3+

Vale la pena advertir que no hay triple repetición de posiciones, ya que cada vez que se produce esta maniobra cambia la posición del rey blanco.

18. ... ♚e1 19. ♔e4

El rey blanco ya se ha incorporado a la acción y el fin está próximo.

19. ... ♚d2 20. ♕d3+ ♚e1 21. ♔f3

Ahora hay mate en dos jugadas:

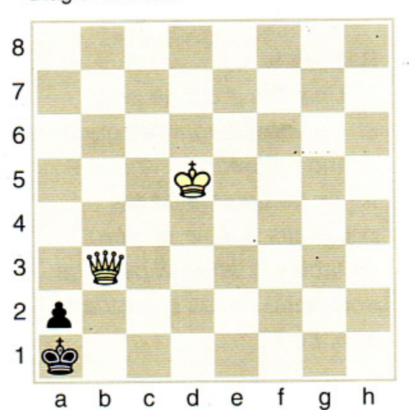
21. ... ♚f1 22. ♕xe2+ ♚g1 23. ♕g2++

Así pues, como el lector habrá podido comprobar, el procedimiento para ganar no es difícil, una vez asimilada la idea del mecanismo de jaques.

Sin embargo, no hemos dicho que el final de dama contra peón en séptima (segunda, caso de que el peón sea negro) se gane siempre. De hecho, sólo se gana cuando el peón se halla en una de las dos columnas centrales o en las columnas **b** o **g**. Es tablas, en cambio, cuando el peón se halla en las columnas **a**, **h**, **c** o **f**.

Explicaremos por qué, a partir del *diagrama B126*.

Diagrama B126

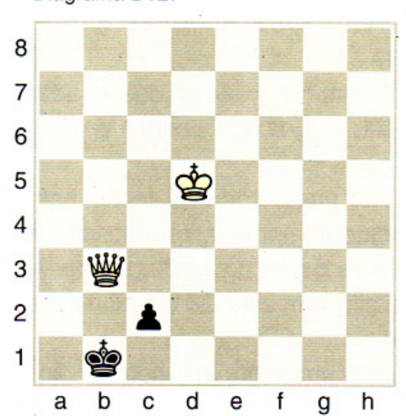


En el *diagrama B126* las blancas han llegado a la posición clave del método *ganador*. El rey negro ocupa la casilla de coronación y, por lo tanto, se ha ganado el ansiado tiempo para que el rey blanco avance. Ahora bien, si el rey blanco

jugase, el negro quedaría ahogado. Esto quiere decir que se ha llegado a un punto muerto: las blancas no pueden progresar y el final es tablas.

Cuando el peón está situado en las columnas **c** o **f**, el recurso es más sutil.

Diagrama B127



En el *diagrama B127* tenemos el momento del jaque que culmina el procedimiento. Ahora el rey negro ni siquiera ha de molestarse en ocupar la casilla de promoción. Juega **1. ... ♚a1!** y las blancas no pueden tomar el peón, porque después de 2. ♕xc2? el rey negro está ahogado. Por lo tanto, no hay forma de progresar y también en este caso el resultado del final es de tablas.

Recuerde

Una dama contra peón en séptima (segunda) gana cuando el peón se encuentra en cualquiera de las columnas ***b, d, e, g****, pero es tablas cuando el peón se encuentra en las columnas* ***a, c, f*** *o* ***h****.*

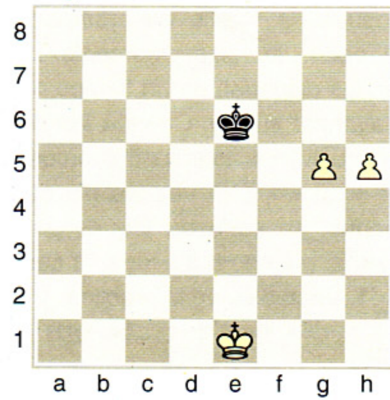
Dos peones contra rey

Aunque puede considerarse más modesta, la ventaja de dos peones también constituye una importante ventaja material, que incrementa su valor a medida que se acerca el final de partida. Con la desaparición de las piezas, suele suponer una ventaja enorme, que resulta generalmente decisiva.

A continuación vamos a estudiar los casos típicos en que dos peones luchan contra el rey enemigo, asumiendo que el rey fuerte está momentáneamente alejado de la lucha.

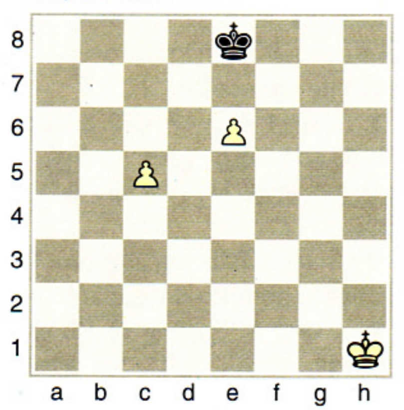
La regla general es que el bando fuerte gana, si el rey no puede capturar alguno de los peones.

Diagrama B128



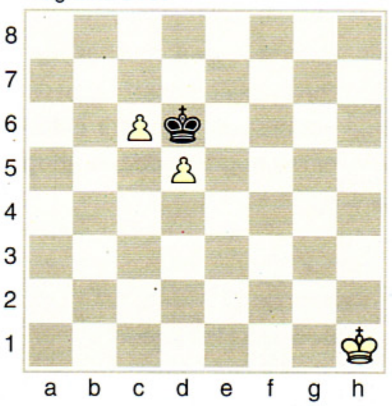
En el *diagrama B128* pueden observarse dos peones blancos en línea (también llamados *en falange*), que es una posición ideal para ganar, siempre y cuando el rey enemigo no pueda capturar de inmediato uno de ellos. En este caso lo único que tiene que hacer el bando fuerte es acercar su rey y avanzar los peones hacia su casilla de coronación.

Diagrama B129



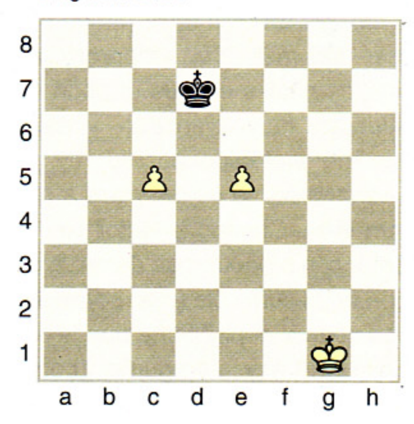
Puede observarse que en la posición del *diagrama B129* las blancas no pueden vencer, si juegan negras, porque el rey ganaría ambos peones con 1. ... ♚e7, pero en el caso de jugar blancas, sí ganan, situando los peones en línea: 1. c6, y ahora, si 1. ... ♚e7, 2. c7, y si 1. ... ♚d8, 2. ♔g2. Si el rey negro ataca cualquiera de los peones, se gana avanzando el otro.

Diagrama B130



El *diagrama B130* refleja otra posición ideal de peones unidos en escalera, que se protegen solos, puesto que el rey negro no puede tomar el de d5 porque el otro coronaría.

Diagrama B131



Los peones del *diagrama B131* también se protegen solos, ya que tanto si **1. ... ♚e6 2. c6!**, como si **1. ... ♚c6 2. e6!**, el peón de la quinta fila es tabú. Luego avanza el rey blanco e interviene decisivamente, para ganar la partida.


Albert Fortuny

Fases de la partida: apertura, medio juego y final

La partida de ajedrez se divide en tres fases, que reciben el nombre de apertura, medio juego y final.

La apertura es la primera fase del juego y en ella ambos bandos tratan de movilizar sus fuerzas de la forma más activa posible. La apertura suele finalizar entre las jugadas 10 y 20, cuando se ha desarrollado la mayor parte de las piezas.

El medio juego es la segunda fase y la más difícil de la partida. Con sus desarrollos ya completados, los jugadores entran en la batalla de forma decidida, con sus respectivos planes, en lucha por el espacio, y la explotación de las debilidades del enemigo. En esta etapa suelen producirse los ataques y los conflictos verdaderamente serios. El rey de ambos bandos es una pieza vulnerable, por lo que es una pieza pasiva a la que hay que prestar gran atención.

En la fase final quedan pocas piezas: las supervivientes de la lucha anterior. Se han producido numerosos cambios, ganancias de material o ventaja estratégica para uno de los bandos. En muchos casos la lucha precedente ha sido tan nivelada que apenas se ha producido desequilibrios. En estos casos la partida generalmente deriva hacia las tablas. Si se han conseguido ventajas, el bando superior debe tratar de imponerlas en el final y el inferior tiene que luchar contra esa desventaja e intentar conseguir tablas. El final viene a ser el balance de la lucha, aunque el desenlace de la partida no se producirá hasta la última jugada.

Así como la apertura y el medio juego son fases complejas, debido a la abundancia de planes e ideas posibles, el final, al intervenir pocas piezas, está sujeto a reglas más limitadas; es decir, que su técnica puede aprenderse con más precisión, porque los principios que lo rigen son de carácter matemático. Otro factor que diferencia esta última etapa es que, en el final, el rey pasa a ser una pieza activa, porque con la desaparición de la mayoría de las piezas los peligros son mucho menores y puede explotarse su potencial de juego.

Principios básicos de la apertura

Ya hemos dicho que en la apertura se trata, sobre todo, de movilizar todas las fuerzas, lo que debe hacerse de acuerdo a estos principios fundamentales:

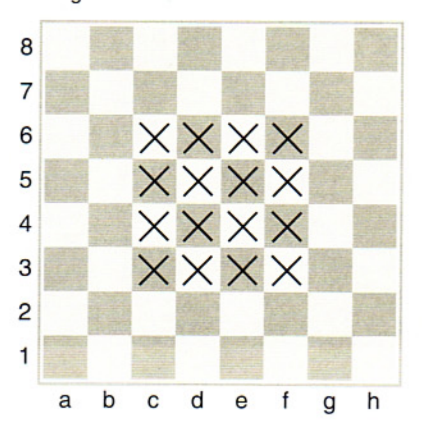
- **Rápido desarrollo**.
- **Lucha por lograr el control del centro**.
- **Seguridad del rey**.

Se llama **desarrollo** precisamente a la movilización de las piezas. Es lógico que las piezas deben salir de sus posiciones iniciales y situarse en casillas activas, desde donde podrán tomar parte en la lucha que va a producirse.

La lucha por el centro es fundamental porque desde esa zona las piezas controlan mayor número de casillas y tienen más movilidad para intervenir en cualquier ataque sobre los flancos. Por último, el dominio del centro facilita la coordinación de las piezas propias y dificulta la de las piezas rivales. Aunque se considera centro del tablero al compuesto por las cuatro casillas centrales (d4, d5, e5, e4), en realidad al referirnos al centro entende-

mos una zona geométrica del tablero compuesta por todas las casillas de influencia sobre éste y que, para resumir, puede ser el **centro ampliado** (ya mencionado en la primera unidad de este curso), es decir, el cuadrado cuyos vértices son las casillas c3, c6, f6 y f3 (véase *diagrama B137*).

Diagrama B137



En el *diagrama B137* están señaladas con aspas todas las casillas que componen el centro ampliado.

En cuanto a la seguridad del rey, tanto en la apertura como en el medio juego ésta es una pieza vulnerable y, puesto que de su supervivencia depende que la partida siga en pie, hay que protegerlo, cuidando siempre de ponerlo a cubierto. Esto, como norma general, se consigue con el enroque.

Ahora estamos en condiciones de formular las cuatro etapas en que, por orden cronológico, debe jugarse la apertura:

1. Avance de peones centrales.
2. Desarrollo de piezas menores.
3. Enroque.
4. Desarrollo de piezas mayores.

Los caballos y los alfiles son las piezas **menores**. En el punto 2 se recomienda desarrollar primero las piezas menores y, dentro de éstas, es preferible darle prioridad al desarrollo de las del flanco de rey, para facilitar el enroque corto, mucho más frecuente que el largo. Para que el enroque corto sea posible basta con dos jugadas (desarrollos de alfil y caballo del flanco de rey), mientras que para que sea posible el enroque largo se requieren tres jugadas (desarrollos de caballo, alfil y dama).

Una vez ocupado el centro con uno o dos peones, desarrolladas todas las piezas menores y enrocado el rey, habrá llegado el momento de pensar en el desarrollo de las piezas **mayores**, es decir, torres y dama. ¿Por qué hay que desarrollar antes las piezas menores que las mayores? Porque si desarrollamos las piezas mayores, éstas pueden ser objetivos de ataque de las piezas menores y peones enemigos y el bando contrario ganará **tiempos** en su desarrollo. El tiempo es el equivalente a una jugada de un bando, por lo que la expresión *ganar tiempos* significa ganar el derecho a jugar. Si, al desarrollar una pieza, atacamos la dama enemiga y la obligamos a retirarse, habremos ganado un tiempo, porque podremos volver a jugar sin que nuestro adversario haya hecho nada positivo.

¿Cuáles son los principios negativos? Es decir, ¿qué es lo que no debe hacerse en la apertura? Hay que observar estas recomendaciones:

- **No** hay que realizar jugadas pasivas.
- **No** hay que jugar más de una vez la misma pieza.
- **No** hay que llevar a cabo ataques prematuros.

Se consideran jugadas pasivas aquellas que no tienen un objetivo preciso, que no crean problemas al adversario. Luego veremos casos concretos.

No debe jugarse varias veces la misma pieza en la apertura porque nos interesa una rápida movilización de todos los efectivos.

A veces surge la tentación de emprender un ataque al pensar que el bando contrario no puede evitar determinadas pérdidas. Pero si el desarrollo no está finalizado o si el enemigo dispone de un desarrollo superior, nuestro ataque está condenado al fracaso en la mayoría de los casos. Los ataques en plena apertura suelen estar injustificados, a menos que el bando rival haya cometido algún error grave en la primera fase del juego.

Lo más importante en la apertura es, repetimos, culminar un desarrollo satisfactorio de piezas, a partir del cual podemos pensar en cómo dirigir el medio juego. Por eso, a menudo la apertura está vinculada con el medio juego. Capablanca decía: "Si uno de los adversarios consigue desarrollar por completo sus fuerzas antes que el otro, puede estar satisfecho de su juego en la apertura". De modo que ése es el objetivo principal de la apertura.

Recuerde

*Se llama **desarrollo** a la movilización de las piezas de un bando.*

Cómo empezar una partida

Una vez asimilados los principios de juego en la apertura, nos enfrentamos al problema del juego real: ¡todo un mundo de posibilidades!

¿Qué jugadas o qué serie de jugadas son las mejores? Ésta es la gran pregunta y la primera que se hace el jugador debutante.

En primer lugar, el avance de cualquiera de los dos peones centrales es una buena jugada, y su respuesta simétrica para las negras. **1. e4 e5**, o **1. d4 d5**. Los méritos de cualquiera de estas jugadas es que con ellas:

- Se sitúa un peón en el centro.
- Se logra abrir paso a un alfil y a la dama.

Si se avanza el peón **e** (**e2-e4**), este peón ataca las casillas del

campo enemigo d5 y f5, a la vez que abre paso al alfil rey (sobre la diagonal f1-a6) y a la dama (diagonal d1-h5).

Si se avanza el peón **d** (**d2-d4**), este peón ataca las casillas del campo enemigo e5 y c5, y abre paso, al mismo tiempo, al alfil dama (sobre la diagonal c1-h6) y a la dama sobre la columna **d**.

Con la respuesta simétrica, en cualquiera de los dos casos, las negras logran los mismos objetivos.

Veamos ahora algunos ejemplos de desarrollo correcto en partidas de tipo abierto. Antes indicaremos que las aperturas de ajedrez se clasifican en tres grupos:

a) **Abiertas**. Las blancas abren el juego con 1. e4 y las negras responden con 1. ... e5.

b) **Semiabiertas**. Las blancas abren el juego con 1. e4 y las negras responden con una jugada no simétrica (distinta de 1. ... e5).

c) **Cerradas**. Las blancas abren el juego con un movimiento distinto a 1. e4.

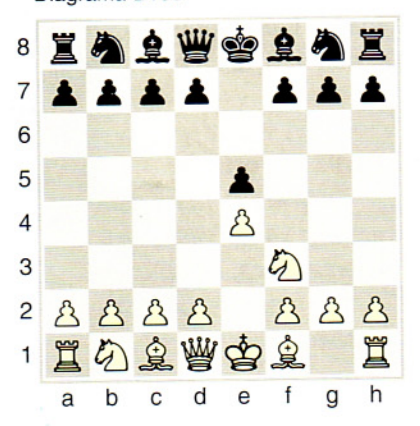
Partida nº 1

1. e4 **e5**

Ya hemos dicho que la respuesta simétrica es correcta. Con el avance ... e7-e5 las negras sitúan un peón en el centro y abren paso tanto al alfil rey como a su dama.

2. ♘f3 **...**

Diagrama B138



En este momento hay varias alternativas satisfactorias. Son buenas, por ejemplo: 2. ♗c4 y 2. ♘c3.

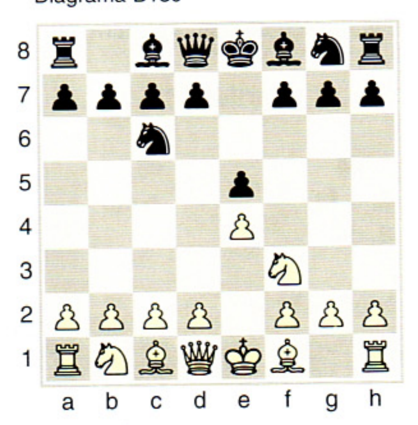
La primera de ellas desarrolla una pieza menor, y la sitúa en una buena diagonal (a2-g8), atacando el punto más sensible de la posición negra: la casilla f7, al lado del rey. El movimiento 2. ♘c3 también es una jugada satisfactoria, porque desarrolla un caballo que ejerce presión sobre el centro (ataca los puntos d5 y e4), además del punto b5 en el campo enemigo.

El único inconveniente que podemos observar en estas dos jugadas es que no amenazan nada concreto, mientras que 2. ♘f3, además de atacar los puntos centrales e5 y d4, tiene el mérito de que ataca el peón enemigo de e5, lo que obligará a las negras a protegerlo.

Resultarían malas, en cambio, 2. ♘h3 o 2. ♘a3 porque en esas casillas los caballos no atacan puntos vitales y debido a que, además, en la banda los caballos son menos activos.

2. ... **♞c6**

Diagrama B139



Las negras tienen atacado su peón e5, que pueden defender de muchas formas. Pasemos revista a todas ellas:

a) **2. ... f6?** Una jugada muy mala, que vulnera todos los principios del juego en la apertura, ya que **no** desarrolla pieza y porque puede castigarse de inmediato, a causa del debilitamiento que se produce en la diagonal e8-h5, lo que ha puesto en peligro a su rey.

A continuación seguiría 3. ♘xe5! fxe5 (menos malo es 3. ... ♛e7, pero las negras lo único que consiguen es *remendar* su posición) 4. ♕h5+ g6 5. ♕xe5+, ganando la torre de h8. Si, en lugar de 4. ... g6, las negras jugasen 4. ... ♚e7, todavía sería peor: 5. ♕xe5+ ♚f7 6. ♗c4+ ♚g6 7. ♕f5+ ♚h6 8. d4+ g5 9. h4! ♚g7 10. ♕f7+ ♚h6 11. hxg5++.

b) **2. ... ♛f6**. Una jugada defectuosa, puesto que permite ganar tiempos sobre la posición de la dama negra. Así, por ejemplo: 3. ♘c3 c6 (se amenazaba 4. ♘d5) 4. d4 exd4 5. ♗g5 y las blancas han desarrollado ya tres piezas, mientras que las negras deben escapar con su dama, expuesta a los peligros de un tablero repleto de piezas.

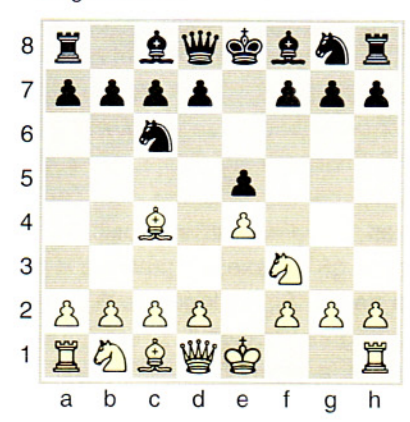
c) **2. ... ♛e7**. Ya se ha dicho que no debe jugarse con la dama en la apertura, y este movimiento, de la misma forma que 2. ... ♛f6, incurre en ese error. En este caso, la dama tapona la salida del alfil y eso la convierte en una jugada torpe. Por otro lado, confiar la defensa de un modesto peón a pieza tan importante como la dama es un lujo desproporcionado, que viene a ser como poner a un general en el puesto de centinela.

d) **2. ... d6**. Una defensa correcta (Defensa Philidor). Las negras refuerzan el punto e5. Es inferior a 2. ... ♞c6 porque no desarrolla pieza, y encierra al alfil rey.

e) **2. ... ♞f6**. Las negras contraatacan sobre el peón enemigo. La jugada es correcta: se desarrolla pieza, luchando a la vez por las casillas centrales. Su inconveniente es que da lugar a posiciones de tipo simétrico en las que las blancas siempre van un movimiento por delante.

3. ♗c4 **...**

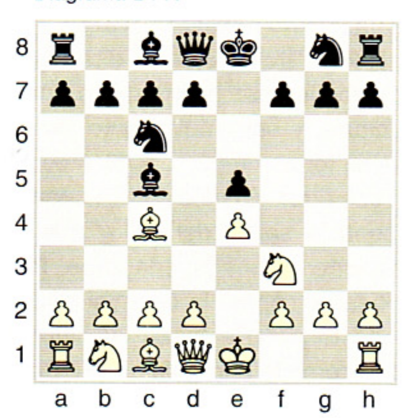
Diagrama B140



Las blancas desarrollan su alfil rey a la casilla más *natural*, donde éste no estorba a ninguna de sus piezas y ejerce mayor actividad, apuntando a la casilla f7, que sólo está protegida por el rey negro.

3. ... ♝c5

Diagrama B141



La respuesta simétrica (Apertura Italiana o Giuoco Piano, una de las aperturas clásicas por excelencia). Otras posibles respuestas son **3. ... ♞f6** (Defensa Dos Caballos) y **3. ... ♝e7** (Defensa Húngara).

Recuerde

Los principios básicos de la apertura son: rápido desarrollo de las piezas, lucha por el control del centro y poner al rey en seguridad.

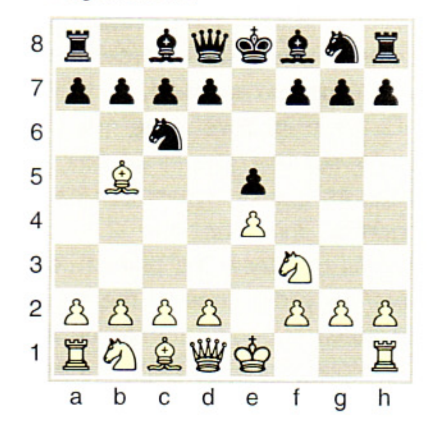
Partida nº 2

1. e4 e5
2. ♘f3 ♞c6

Las mismas jugadas de desarrollo que en la partida anterior.

3. ♗b5 ...

Diagrama B142



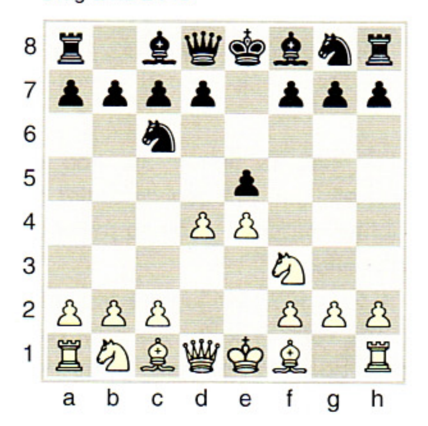
Esta jugada y las dos anteriores caracterizan la Apertura Ruy López (o Española). Las blancas amenazan cambiar su alfil por el caballo de c6 y ganar, luego, el peón de e5, que quedaría desprotegido.

Las negras tienen varios caminos. En las unidades 34 y 36 del Curso Avanzado se estudiarán las principales variantes de esta apertura.

Partida nº 3

1. e4 e5
2. ♘f3 ♞c6
3. d4 ...

Diagrama B143



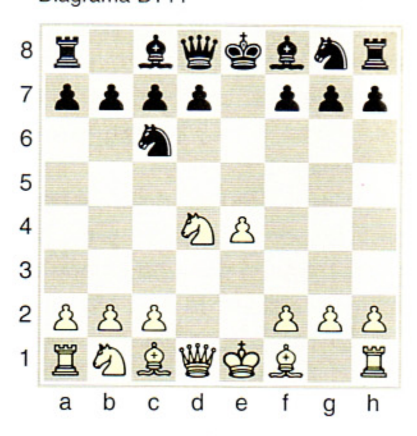
Estas tres jugadas definen la Apertura Escocesa, que es otro de los planteos clásicos. Las blancas insisten en su agresión al peón enemigo, lanzando su otro peón centro.

3. ... exd4

Lo mejor es cambiar el peón, lo que no significa ninguna concesión al contrario, puesto que el peón desaparece por otro peón central.

4. ♘xd4 ...

Diagrama B144



Otra posibilidad es 4. ♗c4, con lo que se entraría en el Gambito Escocés. Las blancas, aquí, buscan acelerar su desarrollo, postergando la captura del peón o incluso renunciando a él, si fuera preciso.

Ahora, las blancas se han quedado con un peón en el centro, por ninguno de las negras. Así, no sería bueno 4. ... ♞xd4 5. ♕xd4, porque las blancas, además del peón, centralizarían su dama y las negras no tendrían ninguna pieza en juego. Las negras deben continuar con 4. ... ♝c5 o 4. ... ♞f6.

Regla importante

En la apertura no debe jugarse varias veces una misma pieza, ni tampoco deben realizarse jugadas pasivas.

Cada Test constará de diez preguntas y veinte posiciones. El estudiante del curso deberá contestar a las preguntas y resolver las posiciones sin utilizar el tablero. A fin de que él mismo pueda evaluar su grado de aprovechamiento, debe concederse un punto por cada una de las preguntas respondidas correctamente, así como por cada una de las primeras 15 posiciones resueltas con acierto, y dos puntos por cada una de las cinco últimas posiciones resueltas correctamente.

Según la puntuación obtenida, se estima que su asimilación de los temas ha sido:

Óptima	Más de 30 puntos.
Notable	26 - 30 puntos.
Satisfactoria	21 - 25 puntos.

Por debajo de esta puntuación, se recomienda al estudiante repasar las cinco lecciones precedentes y volver a efectuar el Test.

Preguntas y posiciones

1. ¿Qué significan, respectivamente, los símbolos "++" y "!!"?
☐ (*a*) Jaque y jugada excelente.
☐ (*b*) Captura y mala jugada.
☐ (*c*) Jaque mate y jugada excelente.

2. ¿Qué significan, respectivamente, los símbolos "0-0-0" y "!?"?
☐ (*a*) Enroque corto y jugada dudosa.
☐ (*b*) Enroque largo y jugada interesante.
☐ (*c*) Jaque doble y jugada dudosa.

3. ¿Cuál es la mejor respuesta a la amenaza de mate pastor, después de 1. e4 e5 2. ♗c4 ♞c6 3. ♕h5?
☐ (*a*) 3. ... d6
☐ (*b*) 3. ... g6
☐ (*c*) 3. ... ♛e7

4. ¿Cómo se llama la apertura que definen las jugadas 1. e4 e5 2. ♘f3 ♞c6 3. ♗c4 ♝c5?
☐ (*a*) Apertura Rusa.
☐ (*b*) Apertura China.
☐ (*c*) Apertura Italiana.

5. Cite tres casos de tablas.
☐ (*a*) Triple repetición de jugadas, ahogado y material insuficiente para dar mate.
☐ (*b*) Posición bloqueada, igualdad de material y pérdida de todos los peones.
☐ (*c*) Ahogado, jaque perpetuo y de común acuerdo entre los jugadores.

6. ¿Pueden dar mate dos caballos, sin otro material sobre el tablero? ¿Por qué?
☐ (*a*) No, debido a que se produce ahogado.
☐ (*b*) Sí.
☐ (*c*) En determinadas posiciones.

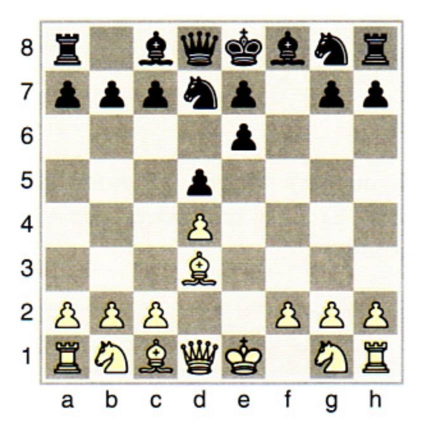
7. ¿Qué define el valor real de una pieza?
☐ (*a*) Su valor numérico.
☐ (*b*) Su capacidad de juego en una posición concreta.
☐ (*c*) La categoría o rango de la pieza.

8. ¿Qué es una combinación?
☐ (*a*) Un ataque de mate.
☐ (*b*) Una jugada defensiva.
☐ (*c*) Una jugada o serie de jugadas, con sacrificio de material, para conseguir ventaja.

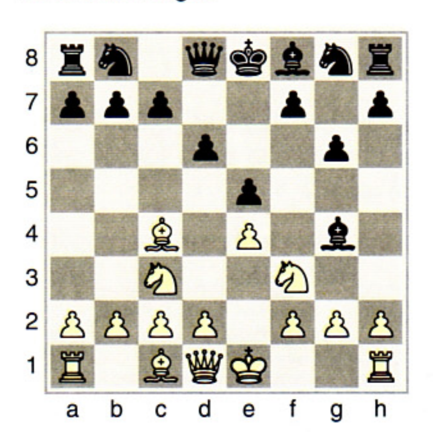
9. ¿Pueden dar mate alfil y caballo, sin otro material?
☐ (*a*) No.
☐ (*b*) Sí.
☐ (*c*) Sólo en algunos casos.

10. ¿Qué establece la regla de las 50 jugadas?
☐ (*a*) Que una partida no puede durar más de 50 movimientos.
☐ (*b*) Que la partida es tablas si transcurren 50 jugadas sin captura ni movimiento de peón.
☐ (*c*) Que una vez realizadas 50 jugadas, la partida es tablas.

11. En esta posición juegan blancas. ¿De qué forma pueden dar mate?

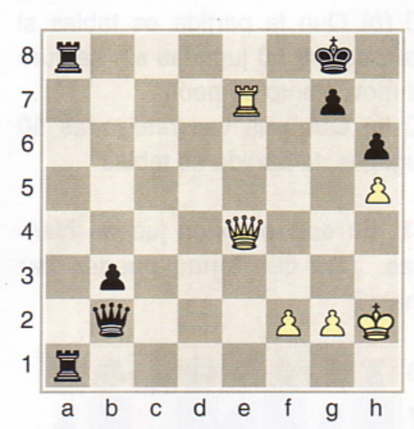


12. Juegan blancas. Indique:
1) ¿De qué forma pueden ganar un peón?
2) ¿Cómo pueden dar un mate similar al de Légal?

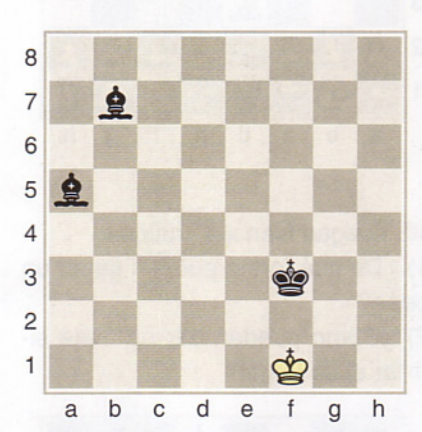




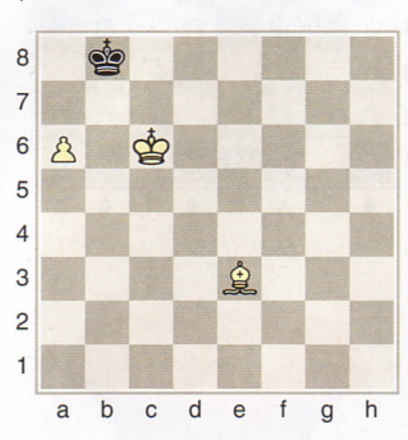
13. Juegan blancas. ¿Pueden forzar las tablas? En caso afirmativo, ¿cómo?



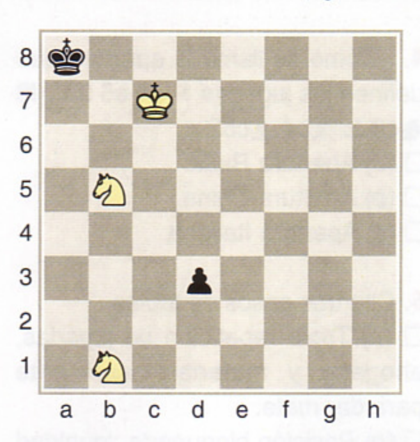
14. Juegan negras. ¿Pueden dar mate? En caso afirmativo, ¿de qué manera?



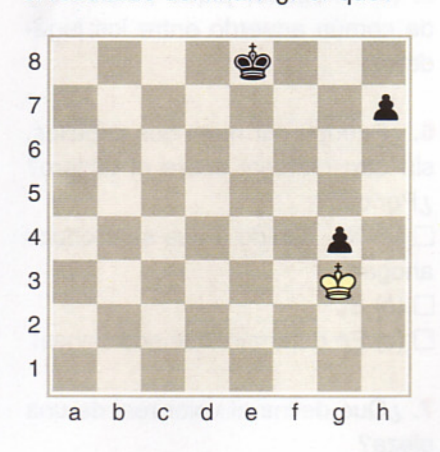
15. Juegan blancas. ¿Cuál debe ser el resultado de la lucha? ¿Por qué razón?



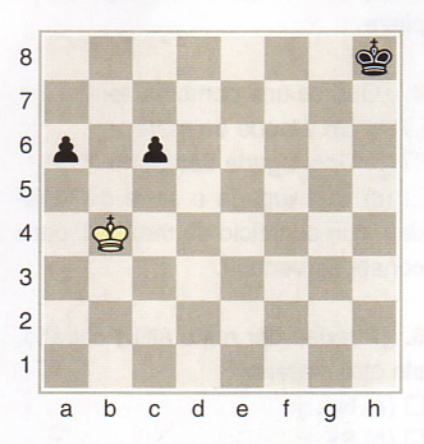
16. Juegan blancas. ¿Pueden dar mate? En caso afirmativo, ¿cómo?



17. Juegan negras. ¿Cuál debe ser el resultado del final? ¿Por qué?

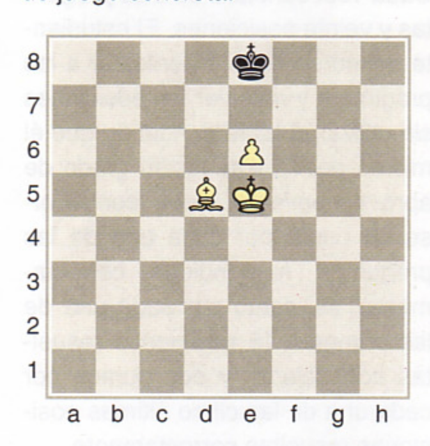


18. Juegan blancas. ¿Cuál debe ser el resultado del final? ¿Por qué razón?

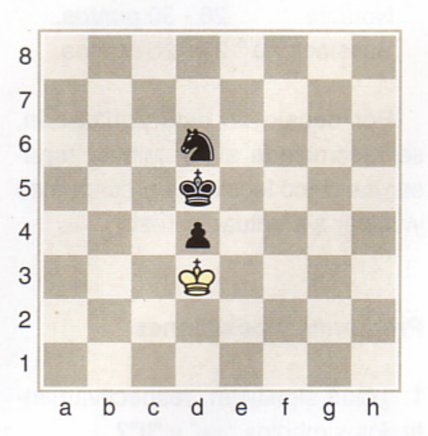




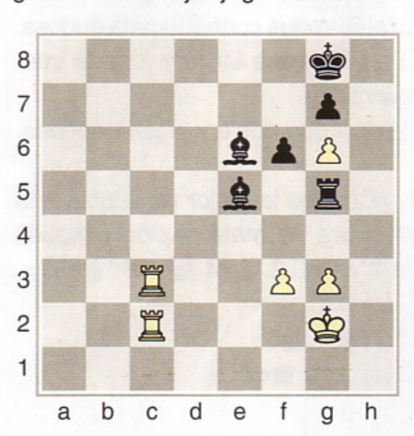
19. Juegan blancas. ¿Cuál debe ser el resultado de este final? Respalde su respuesta con una línea de juego concreta.



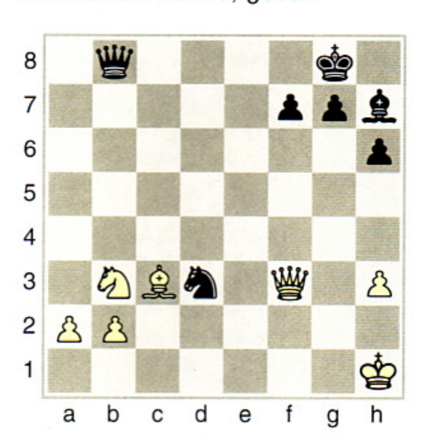
20. Juegan negras. ¿Cuál debe ser el resultado de este final? Respalde su respuesta con una línea de juego concreta.



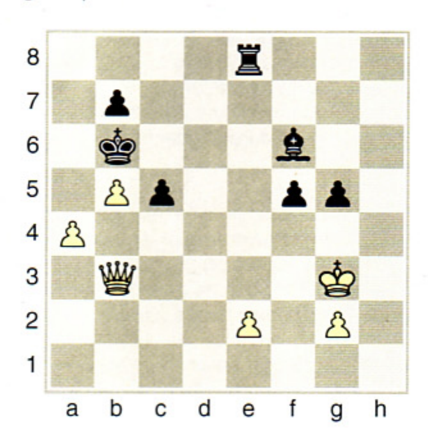
21. En esta posición las negras tienen ventaja material, amenazando además la torre de c3 y los peones de g3 y g6, pero juegan blancas. ¿Cuál es la mejor jugada?



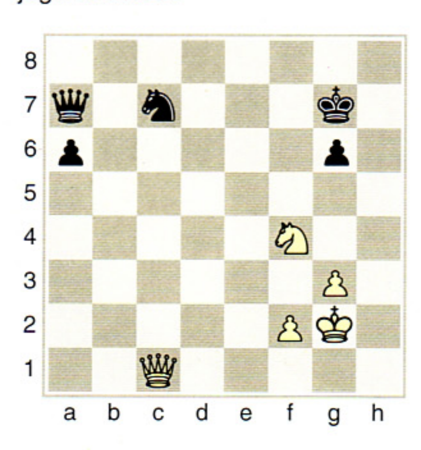
22. Juegan negras. ¿Existe alguna maniobra que permita explotar su superior coordinación de piezas? En caso afirmativo, ¿cuál?



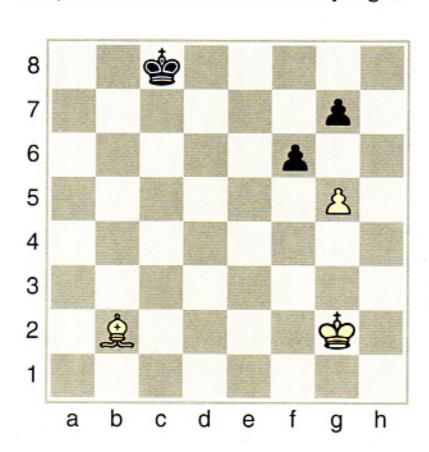
23. Las blancas tienen ventaja material. ¿Pueden las negras, que juegan, salvarse? En caso afirmativo, ¿de qué modo?



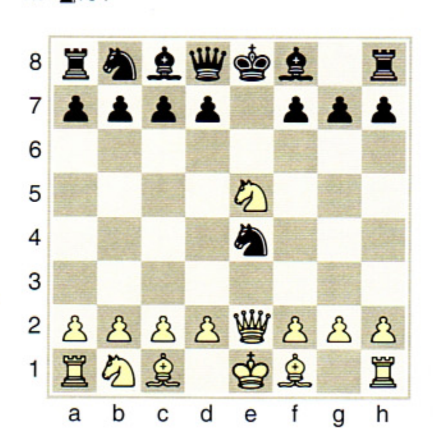
24. En esta posición con equilibrio material juegan las blancas. ¿Qué jugaría usted?



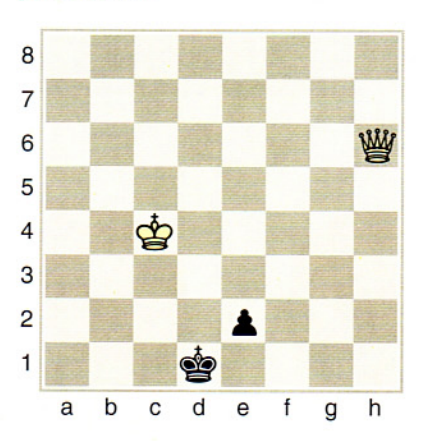
25. Juegan blancas. ¿Cuál debe ser el resultado del final? Respalde su respuesta con una línea de juego.



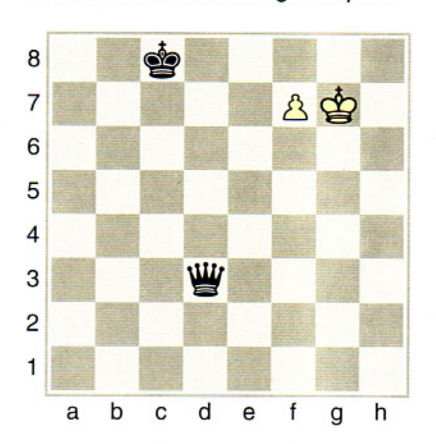
26. Esta posición se produjo después de 1. e4 e5 2. ♘f3 ♞f6 3. ♘xe5 ♞xe4? (era necesario 3. ... d6 y 4. ... ♞xe4) 4. ♕e2. ¿Qué sucede ahora, si las negras juegan 4. ... ♞f6?



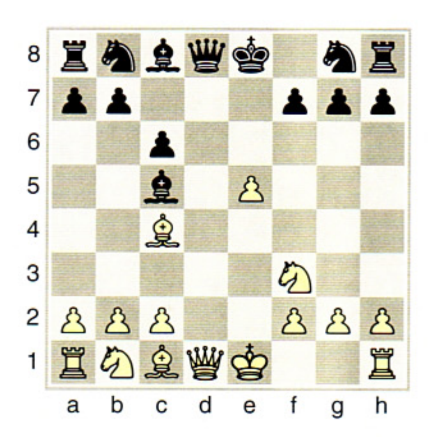
27. Juegan blancas. ¿Cuál debe ser el resultado del final? Respalde su respuesta con una línea de juego concreta.



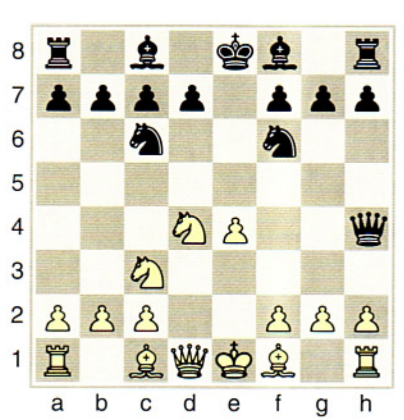
28. Juegan negras. ¿Cuál debe ser el resultado del final? ¿Por qué?



29. En esta posición juegan las blancas, que tienen peón de más y un desarrollo superior. ¿Cuál es su mejor jugada?



30. Esta posición se produce en la Apertura Escocesa, después de 1. e4 e5 2. ♘f3 ♞c6 3. d4 exd4 4. ♘xd4 ♛h4 5. ♘c3 ♞f6? (mejor 5. ... ♝b4). ¿Cuál es la mejor secuencia de juego para las blancas?



Soluciones:

1. (*c*) Jaque mate y jugada excelente.

2. (*b*) Enroque largo y jugada interesante.

3. (*b*) 3. ... g6, expulsando a la dama blanca.

4. (*c*) Apertura Italiana.

5. Son correctas (*a*) y (*c*): triple repetición de jugadas, ahogado, material insuficiente para dar mate, jaque perpetuo, de común acuerdo entre los jugadores.

6. (*a*) No, porque se produce una posición de ahogado.

7. (*b*) Su capacidad de juego en una posición concreta.

8. (*c*) Una jugada o serie de jugadas, con sacrificio de material, para conseguir ventaja.

9. (*b*) Sí.

10. (*b*) Que la partida es tablas, si transcurren 50 jugadas sin captura ni movimiento de peón.

11. Con 1. ♕h5+ g6 2. ♗xg6+! hxg6 3. ♕xg6++. También sirve 2. ♕xg6+! hxg6 3. ♗xg6++.

12. (*a*) Con 1. ♘xe5!, y si 1. ... dxe5, 2. ♕xg4. (*b*) Si las negras juegan 1. ... ♝xd1??, se produce un mate tipo Légal: 2. ♗xf7+ ♚e7 3. ♘d5++.

13. Sí, con 1. ♖e8+ ♜xe8 2. ♕xe8+ ♚h7 3. ♕g6+, etc. Jaque perpetuo.

14. Sí. 1. ... ♝a6+ 2. ♔g1 ♚g3 3. ♔h1 ♝b5 (jugada de espera; otras jugadas son equivalentes) 4. ♔g1 ♝b6+ 5. ♔h1 ♝c6++. Cualquier otra variante con la que el lector consiga dar mate en seis o siete jugadas se considerará también una solución válida.

15. El final es tablas, ya que el rey negro oscila entre las casillas a8 y b7 y no puede ser expulsado de ellas, o es ahogado. Por ejemplo: 1. a7+ ♚a8 y el rey blanco deberá alejarse para evitar el ahogado, 2. ♔b5 ♚b7. Las blancas no pueden progresar.

16. Sí, con 1. ♘1c3! (no 1. ♘d2?, ahogado) 1. ... d2 2. ♘d5 (o 2. ♘a4) 2. ... d1=♛ 3. ♘b6++.

17. El final está ganado para las negras, ya que con 1. ... h5 los dos peones se defienden uno al otro. A continuación, el rey negro sólo tiene que apoyar su avance.

18. El final está ganado para las negras. En caso de que las blancas jueguen 1. ♔a5, la respuesta es 1. ... c5, impidiendo la captura del peón a6, y si 1. ♔c5, 1. ... a5, impidiendo la captura del peón c6. Ambos peones se defienden, por tanto, indirectamente, por lo que tan pronto como el rey negro llegue al flanco de dama, podrá apoyar fácilmente el avance de cualquiera de ellos.

19. El final está ganado para las blancas. La línea ganadora más directa es: 1. ♔f6 ♚f8 (o 1. ... ♚d8) 2. e7+ ♚e8 3. ♗c6++.

20. El final está ganado para las negras. Una línea ganadora es: 1. ... ♞e4 2. ♔e2 ♚c4 3. ♔d1 d3 4. ♔c1 ♚c3 5. ♔d1 d2 6. ♔e2 ♚c2 y el peón corona. También se aceptará como válida cualquier otra variante en que las negras promocionen su peón en ocho jugadas o menos.

21. La fuerza de las torres dobladas en la columna c y la presión que ejerce el peón de g6 sobre la posición del rey negro permiten a las blancas dar mate, gracias a su buena coordinación de piezas: 1. ♖c8+! ♝xc8 2. ♖xc8++.

22. Sí. Las negras pueden ganar con 1. ... ♝e4! 2. ♕xe4 ♞f2+, ganando la dama.

23. Las negras ganan, atrayendo la dama blanca a un jaque doble de peón: 1. ... ♜e3+! (jaque doble) 2. ♕xe3 f4+ 3. ♕xf4 gxf4+ 4. ♔xf4 y el final está ganado para las negras.

24. Las blancas ganan pieza con 1. ♕xc7+! ♛xc7 (la dama queda ahora, "a tiro" de jaque doble de caballo) 2. ♘e6+ y 3. ♘xc7.

25. El final está ganado para las blancas con 1. ♗xf6! (pero no 1. gxf6 gxf6 2. ♗xf6, tablas, porque ya sabemos que el alfil no basta para dar mate) 1. ... gxf6 2. g6! y el peón llega a la octava casilla. También servía 1. g6, seguido de 2. ♗xf6.

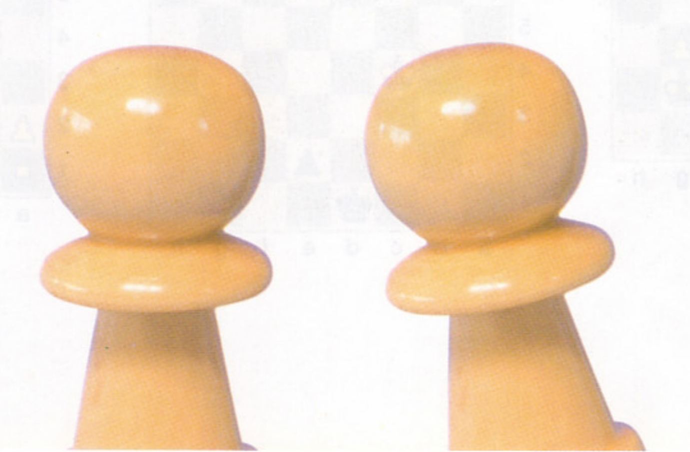
26. Si 4. ... ♞f6?, 5. ♘c6+, ganando la dama. Mejor era 4. ... ♛e7 y después de 5. ♕xe4 d6 6.d4, etc., y las blancas acaban ganando peón.

27. Las blancas ganan con el procedimiento de ir acercando el rey, que ya conocemos. Por ejemplo: 1. ♕h5 ♚d2 2. ♕d5+ ♚c1 3. ♕e4 ♚d1 4. ♕d3+ ♚e1 5. ♔d4 ♚f2 6. ♕e3+ ♚f1 7. ♕f3 ♚e1 8. ♔d3 y mate a la jugada siguiente. Cualquier otra variante alternativa que consiga mate en diez jugadas se considerará igualmente válida.

28. El resultado del final es tablas. Cuando las negras consigan jaquear en g6 (con el rey blanco en g8), las blancas juegan ♔h8 y el peón no puede tomarse porque el rey blanco queda ahogado.

29. Las blancas ganan con 1. ♗xf7+!, y si 1. ... ♚xf7 (o 1. ... ♚f8), 2. ♕xd8. Si 1. ... ♚e7, 2. ♗g5+ ♞f6 3. exf6+.

30. Las blancas ganan con 6. ♘f5! ♛h5 7. ♗e2 ♛g6 8. ♘h4 y la dama negra está perdida.




Albert Fortuny

En la unidad 11 ya hemos tratado de los principios básicos en la apertura: lucha por el centro y movilización de piezas o desarrollo. Sabemos que no basta con desarrollar las piezas por cualquier casilla: hay que jugarlas, con economía de tiempo, a las casillas desde donde pueden ser más activas.

El éxito en la apertura depende de una adecuada movilización de fuerzas: de que las piezas se hayan jugado con precisión, sabiendo que la apertura está directamente relacionada con las fases posteriores de la partida, sobre todo con el medio juego. Así el desarrollo debe realizarse no sólo pensando en acciones inmediatas, sino en las posibles acciones posteriores.

El ajedrez se basa en la ejecución de series de jugadas relacionadas unas con otras y también con las del contrario. Éste es un juego de intenciones: las propias y las del rival. Así, se establece el permanente diálogo entre la jugada propia y la respuesta del adversario, nuestra nueva jugada y la suya, etc. Resulta esencial, por tanto, prever las intenciones enemigas, saber qué pretende nuestro rival con cada uno de sus movimientos, descubrir, en suma, sus intenciones, para poder actuar en consecuencia. Porque el ajedrez, además de juego, es una lucha mental.

Errores en la apertura

Los errores en la apertura se producen, sobre todo, por dos causas: 1) por un desarrollo inadecuado o deficiente; 2) por el ansia de ganar prematuramente material.

La partida sólo puede finalizar en la apertura cuando uno de los jugadores comete un grave error o una serie de errores, como repetir jugadas de una misma pieza, descuidando el desarrollo de las demás.

Ahora veremos algunos casos de errores que cuestan la partida.

Gambito From

1. f4 e5

Este sacrificio de peón, tras el avance del peón f dos casillas, se conoce como Gambito From.

2. g3? ...

Las blancas no aceptan el gambito, por temor a 2. ... ♛h4+ 3. g3 ♛e4, y quedan amenazados la torre de h1 y el peón de e5, pero se paran ambas amenazas con 4. ♘f3. Esta "defensa" del peón es errónea.

2. ... exf4
3. gxf4?? ♛h4++

Diagrama B149



Defensa Petrov

1. e4 e5
2. ♘f3 ♞f6

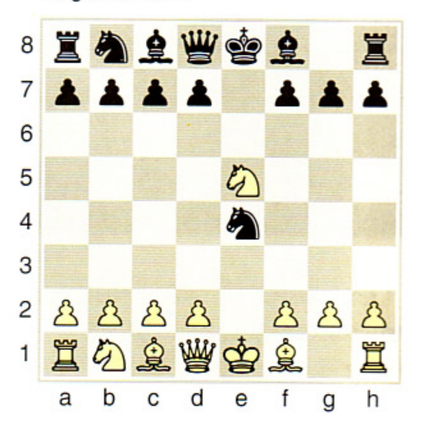
En vez de proteger su peón de e5, las negras contraatacan sobre el peón central blanco. La defensa

origina posiciones equilibradas de tipo simétrico. Pero las negras van *a remolque*, por lo que si las blancas diesen mate, las negras no tendrían oportunidad de hacerlo.

3. ♘xe5 ♞e4?

Un error. Hay que jugar 3. ... d6 y, una vez que el caballo blanco se retira, puede tomarse el peón con garantías, 4. ... ♞xe4.

Diagrama B150

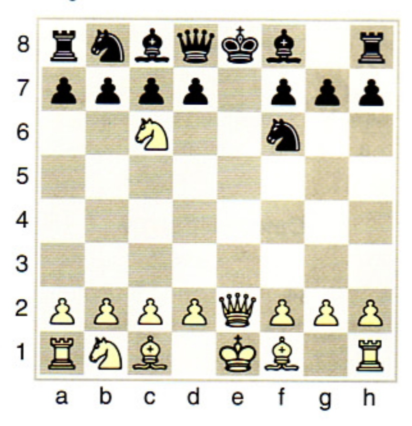


4. ♕e2 ♞f6?

Otro error. El caballo blanco, en la misma columna, desorienta a las negras. Menos malo era 4. ... ♛e7, y después de 5. ♕xe4, con 5. ... d6, las negras recuperan la pieza, aunque pierden un importante peón (6. d4 dxe5 7. dxe5, etc.).

5. ♘c6+ ...

Diagrama B151



Las negras pierden la dama.

Partidas ilustrativas

Hay modelos de partidas e ideas que se repiten, con alguna que otra variante, y que es importante conocer para tratar de evitar esos errores que conducen al desastre nada menos que en la primera fase de la partida. A continuación veremos algunas de estas partidas típicas.

Apertura de Alfil Rey

1. e4 e5
2. ♗c4 ♞f6
3. d4 c6

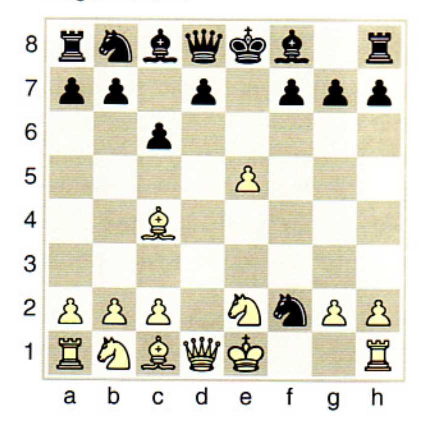
Una jugada con poco fundamento, pues aunque ataca una casilla central (d5), las negras tienen otras preocupaciones, como la protección del peón e5.

4. dxe5 ♞xe4

Éste es el contraataque previsto por las negras. Pero resulta que el peón blanco de e5 ejerce mucha presión sobre el campo enemigo y, además, las negras han jugado dos veces con el mismo caballo y han realizado una jugada indiferente.

5. ♘e2 ♞xf2?

Diagrama B152



La idea de esta entrega es responder a 6. ♔xf2 con 6. ... ♛h4+ y 7. ... ♛xc4, con lo que las negras habrían ganado un peón. El problema es que sólo en cinco movimientos las negras han jugado tres veces con el mismo caballo, lo que es un error que va contra las normas de economía en el desarrollo, como demostrarán las blancas.

6. 0-0 ...

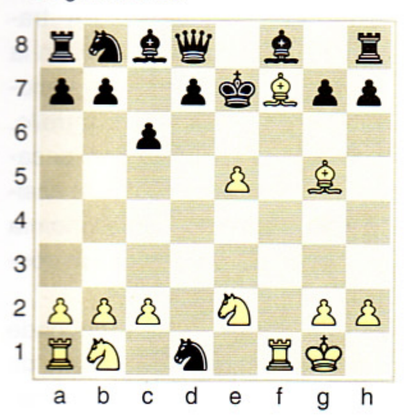
El segundo jugador creía que la captura de su caballo era obligada, debido a su *sabroso* ataque sobre dama y torre de h1, pero no es así.

6. ... ♞xd1?

No hay tiempo para rectificar. Esta captura precipita el desenlace.

7. ♗xf7+ ♚e7
8. ♗g5++

Diagrama B153



Tres piezas blancas han dado mate al rey enemigo, con la ayuda del peón de e5 (que cubre la casilla de escape d6), mientras que todas las piezas negras se estorban unas a otras, y la única activa de este bando es el caballo de d1 ¡que ha protagonizado cuatro de las siete jugadas negras!

Comentaremos la siguiente partida como si la estuviésemos jugando, contra las negras, usted y el autor en consulta, como una lucha viva en marcha.

Gambito de Rey

1. e4 e5
2. f4 ...

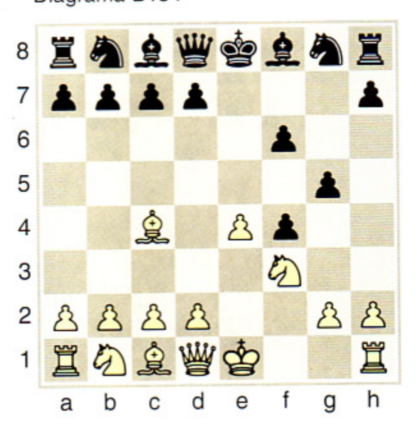
Esta agresión al peón negro es conocida como Gambito de Rey. Las blancas entregan el peón para controlar el centro.

2. ... exf4
3. ♘f3 g5

Las negras se aferran al peón conquistado, originando un grupo de variantes típicas de esta apertura.

4. ♗c4 f6?

Diagrama B154



Esto es excesivo. Primero, tenemos ya dos piezas desarrolladas, además de un peón en e4, mientras que las negras sólo han realizado jugadas de peón. Segundo, es un error concreto porque debilita la diagonal e8-h5, donde se encuentra el rey negro. Así, si pudiéramos dar jaque en h5 con la dama, obligaríamos al rey negro a jugar a e7 y, allí, aún podríamos seguir jaqueando en f7 (gracias al alfil), sacando el rey negro *a campo abierto*. Pero, si sacamos el caballo de su posición actual, las negras tendrían un tiempo para preparar su defensa, impidiendo la entrada de la dama por h5.

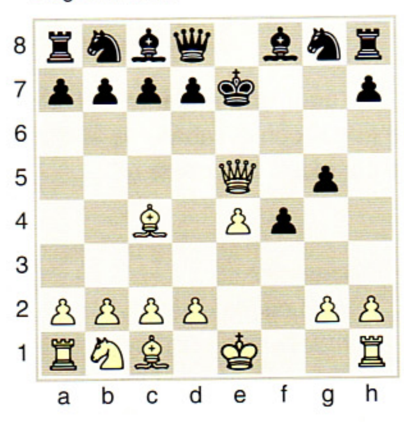
¿Hay alguna manera de forzar el juego? ¿Qué pasaría si sacrificamos el caballo? Puede hacerse de dos formas: 5. ♘e5 y 5. ♘xg5. Si tomamos un peón, como en el segundo caso, obligamos a las negras a capturar el caballo. Repasemos mentalmente esta posibilidad: 5. ♘xg5 fxg5 6. ♕h5+ ♚e7. Ahora, ¿cómo seguiremos? 7. ♕xg5+ no interesa, ya que permitimos a las negras desarrollar pieza con 7. ... ♞f6 y el ataque se esfuma. Pero, ¿y si jaqueamos en f7? Después de 7. ♕f7+ el rey negro sólo tiene **una** respuesta: 7. ... ♚d6, aunque quedaría muy expuesto. Elegimos esta combinación, variante forzada, que incluye sacrificio de material.

5. ♘xg5! fxg5
6. ♕h5+ ♚e7
7. ♕f7+ ♚d6

Si damos jaque en d5 el rey puede regresar a e7 y aquí pensaremos que tanto la dama como el alfil de f8 estorban a su rey, ocupando casillas vitales para escapar del jaque. Así, la mejor continuación es:

8. ♕d5+ ♚e7
9. ♕e5++

Diagrama B155



Ahora vemos el efecto negativo de la dama negra y el alfil de f8, lo que junto con el control del alfil blanco de la casilla f7 y el ataque de la dama sobre la columna e cierran el cuadro de mate.

Defensa Holandesa

1. d4 f5

Este movimiento, en respuesta a 1. d4, caracteriza la Defensa Holandesa, cuyo objetivo es controlar el punto e4.

2. ♗g5 ...

Un desarrollo de alfil provocador, puesto que no amenaza nada.

2. ... h6
3. ♗h4 ...

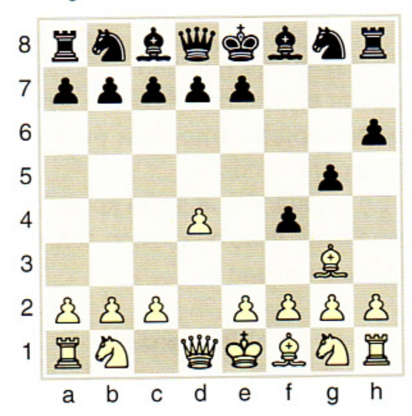
Esto es tender una **celada**, que estudiaremos en la unidad 15. Ésta consiste en inducir al contrario a cometer un error.

3. ... g5

El alfil no puede evitar ser encerrado, ya que si 4. ♗g3, 4. ... f4.

4. ♗g3 f4

Diagrama B156



El alfil ha quedado atrapado por los peones negros, pero las blancas tienen un recurso.

5. e3! ...

Se amenaza 6. ♕h5++.

5. ... h5
6. ♗d3! ...

Las negras han impedido el jaque de la dama en h5, pero el alfil amenaza otro mate en la misma diagonal.

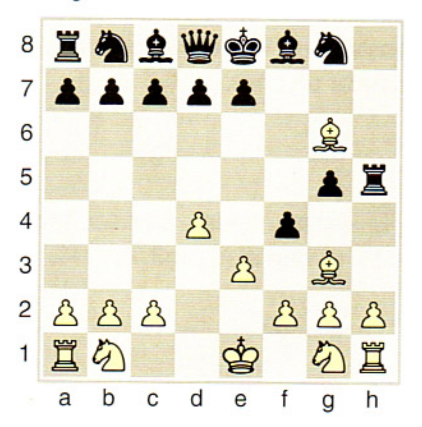
6. ... ♜h6

La torre se echa sobre sus hombros una dura tarea: impedir los

dos mates, protegiendo h5 y g6 a la vez. Por tanto, está **sobrecargada** (tiene más de una función defensiva) y la posición negra peligra.

7. ♕xh5+!	**♜xh5**
8. ♗g6++	

Diagrama B157



Estos mates guardan asociaciones con el *del Loco* y se han de tener presentes, tanto para evitarlos como para darlos.

En la partida que sigue se produce un mate relacionado con el *Mate de Légal* (unidad 7).

Gambito Danés

1. e4	**e5**
2. ♘f3	**♞c6**
3. d4	**exd4**
4. c3	**...**

Esta jugada es característica del Gambito Danés. Las blancas entregan un peón para acelerar el desarrollo.

4. ...	**dxc3**
5. ♗c4	**d6**

Si 5. ... cxb2, 6. ♗xb2 y las blancas, a cambio de dos peones, tienen una gran ventaja de desarrollo, que en muchos casos les permitirá emprender un ataque.

6. ♘xc3	**♝g4**
7. 0-0	**♞f6**
8. ♗g5	**♞e5**

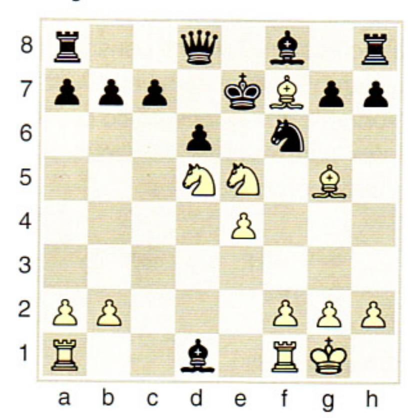
Las negras quieren aprovechar la clavada del caballo blanco de f3, pero esta jugada es un serio error.

9. ♘xe5!	**♝xd1?**

El mal menor era 9. ... dxe5, aunque después de 10. ♗xf6 ♝xd1 (o 10. ... ♛xf6 11. ♕xg4) 11. ♗xd8, las blancas ganarían pieza.

10. ♗xf7+	**♚e7**
11. ♘xd5++	

Diagrama B158



He aquí una variante del *Mate de Légal*, con el caballo de f6 clavado por el alfil blanco de g5.

> **Recuerde**
>
> *Uno de los errores más comunes que debe evitar en la apertura es jugar varias veces la misma pieza.*

Ofrecemos a continuación una partida que perdió el gran Anderssen, considerado primer campeón mundial oficioso, en una de las muchas partidas rápidas que disputó con otro de los grandes, su colega y rival Zukertort.

Apertura Española

1. e4	**e5**
2. ♘f3	**♞c6**
3. ♗b5	**...**

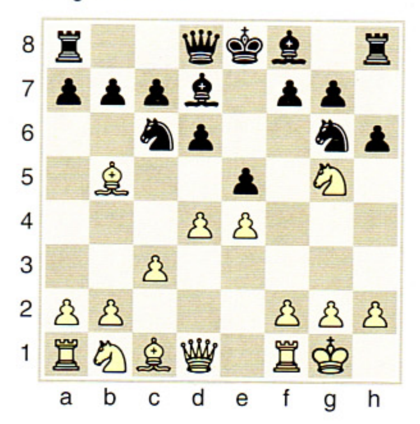
Sabemos que estas jugadas caracterizan la Apertura Española.

3. ...	**♞ge7**

Una jugada considerada dudosa, la Defensa Cozio.

4. c3	**d6**
5. d4	**♝d7**
6. 0-0	**♞g6**
7. ♘g5	**h6?**

Diagrama B159



Las negras expulsan el caballo blanco. Lo mejor hubiera sido 7. ... ♛e7, para tratar de enrocar largo.

8. ♘xf7!	**...**

Un sacrificio de pieza que saca el rey negro de su refugio, con el que Zukertort pone en evidencia el error de la séptima jugada negra.

8. ...	**♚xf7**
9. ♗c4+	**♚e7?**

No servía 9. ... ♝e6, por 10. d5, etc., pero era mejor 9. ... ♚e8, aunque después de 10. ♕h5 ♛f6 11. f4, el ataque blanco es imparable.

10. ♕h5	**♝e8**
11. ♗g5+!	**hxg5**
12. ♕xg5+	**♚d7**
13. ♕f5+	**♚e7**
14. ♕e6++	

¡Los grandes campeones también cometen errores!


Albert Fortuny

Acerca de los finales

El final es la última fase de la partida, cuando quedan pocas piezas supervivientes de la lucha anterior, por lo que todas las piezas pasan a tener un papel protagonista.

Otra característica del final es que el rey se convierte en una pieza activa. Una vez atrás los peligros de la apertura y el medio juego, el rey pasa a formar parte de las fuerzas de combate, porque es imprescindible para su bando.

Es difícil decir cuándo empieza un final. Se ha dicho que el final comienza cuando desaparecen las damas del tablero, pero esto no es muy preciso, ya que hay finales con damas y medios juegos sin ellas. Ante la imposibilidad de una definición más precisa, podríamos afirmar que el final es aquella fase del juego en la que (además de peones) no intervienen más de tres o cuatro piezas por bando.

Los finales tienen un carácter más exacto que las demás fases del juego, por lo que pueden estudiarse de acuerdo a maniobras precisas y metódicas. Así podemos decir que los finales constituyen la parte geométrica o incluso *matemática* del ajedrez.

En esta unidad estudiaremos los finales de rey y peón contra rey, por ser los que contienen la mínima expresión de material. Es importante conocer los fundamentos técnicos de estos finales porque de ese conocimiento depende que un jugador, que ha luchado duramente en las fases anteriores y que ha conseguido un peón de ventaja, pueda ganar la partida o hacer tablas. Por la misma razón, el jugador del bando débil (llamaremos **bando fuerte** al que tiene el peón y **débil** al que no lo tiene), si domina los recursos de este tipo de finales, puede salvarse en muchos casos gracias a su técnica.

Rey y peón contra rey

Estos finales en los que el material para ganar tiene su mínima expresión son, por lo general, sencillos, pero no tan fáciles que permitan ignorar los principios que los rigen.

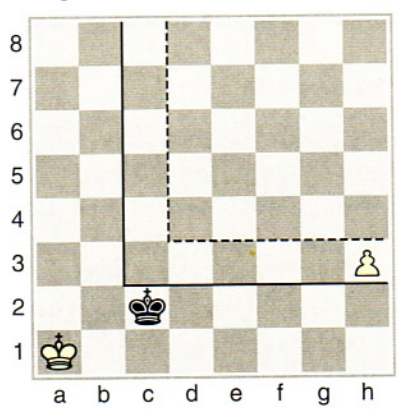
Es evidente que para ganar el bando fuerte tiene que conseguir promocionar el peón, como también es obvio que la partida es tablas si el bando débil consigue capturar el peón.

Nos ocuparemos, en primer lugar, de los casos en que la lucha se centra entre el peón y el rey enemigo, sin que el rey del bando fuerte intervenga en el juego.

Regla del cuadrado

La lucha entre un peón y el rey enemigo se rige por la *regla del cuadrado*.

Diagrama B165



En el *diagrama B165*, la cuestión es saber si el rey negro puede o no

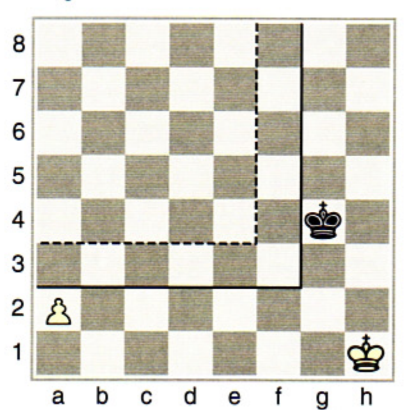
alcanzar el peón, en su camino hacia la casilla h8. Para ello no hay que calcular, jugada a jugada, lo que va a suceder (si 1. h4, entonces 1. ... ♚d3 2. h5 ♚e4, etc.), sino que hay un procedimiento muy claro y de gran utilidad, que nos dará la solución en cada caso.

Se trata de trazar un cuadrado imaginario, desde la casilla que el peón ocupa hasta su casilla de coronación, y por la fila en que se encuentra, con el mismo número de casillas, en dirección al rey contrario. En la posición del *diagrama B165* está marcado con líneas el cuadrado, cuyos vértices son las casillas h3, c3, c8 y h8. Si el rey consigue entrar en el cuadrado, podrá alcanzar el peón; en caso contrario, no podrá hacerlo.

Por otro lado, si en el *diagrama B165* juegan negras, el rey podrá alcanzar el peón, porque con 1. ... ♚d3 entra en el cuadrado. Pero si juegan blancas no podrá alcanzarlo, porque en tal caso el cuadrado a considerar es el delimitado por las casillas h4-d4-d8-h8 (marcado con una línea discontinua), en el que el rey negro no puede entrar.

Así pues, la regla *del cuadrado* nos permite saber en todos los casos si el rey contrario podrá alcanzar o no el peón y, en consecuencia, si la partida está ganada o es tablas. Sólo hay dos casos en los que hay que matizar esta regla. El primero es cuando el peón se encuentra situado en su casilla inicial.

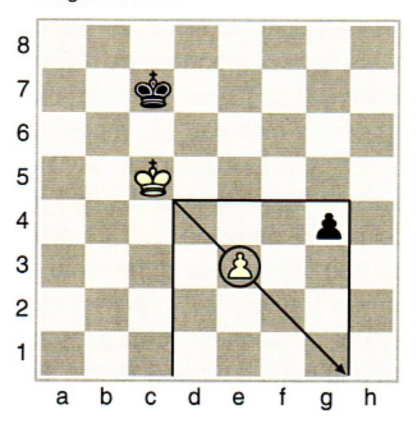
Diagrama B166



En el *diagrama B166* puede verse una posición de este tipo, en cuyo caso el cuadrado no debe trazarse desde la casilla en que se encuentra el peón, sino desde la casilla situada delante, es decir, a3 en este ejemplo. Esto se debe a que el peón puede avanzar dos pasos al tratarse de su movimiento inicial. El cuadrado, por lo tanto, quedaría delimitado por las casillas a3-a8-f8-f3, en el que podría entrar el rey negro, si es su turno de juego, pero no podría, en cambio, en el cuadrado a4-a8-e8-e4, que sería el que habría que considerar si jugasen las blancas.

Por otro lado, la segunda excepción es cuando el rey se encuentra con un obstáculo en la línea recta hacia la casilla de coronación del peón enemigo.

Diagrama B167



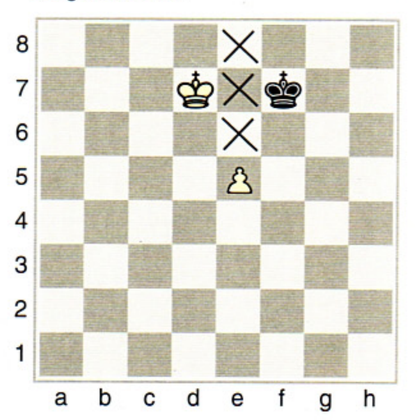
En la posición del *diagrama B167*, el rey blanco, si juega, podría alcanzar el peón según la regla del cuadrado. Pero no es así, porque en el camino más corto hacia la casilla de promoción (g1) se encuentra con el peón propio de e3, que le obliga a desviarse y a perder un *tiempo* precioso, que le impide atajar el peón enemigo: **1. ♔d4 g3 2. ♔d3** (el obstáculo impide jugar 2. ♔e3) **2. ... g2 3. ♔e2 g1=♛**.

Estas dos posiciones excepcionales deben tenerse muy en cuenta en el momento de calcular las posibilidades de una lucha *mano a mano* entre rey y peón.

Algunos casos típicos

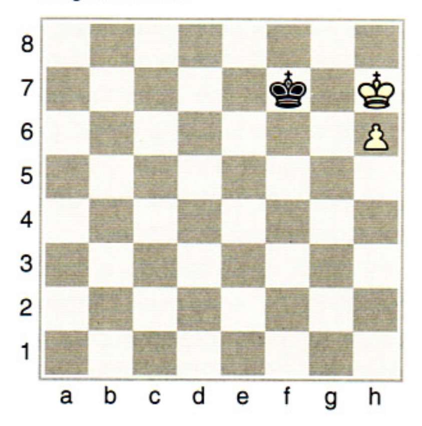
A continuación, vamos a ver algunos casos típicos de finales de rey y peón contra rey.

Diagrama B168



En el *diagrama B168* tenemos el ejemplo de *posición ideal* para el bando fuerte, cuando el rey blanco controla las tres casillas de avance de su peón, por lo que el rey contrario no podrá evitar la promoción del mismo.

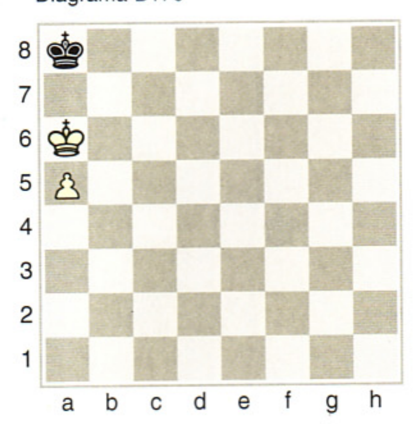
Diagrama B169



Aunque los finales de peón de torre se estudiarán en la unidad 16, mostramos en el *diagrama B169* un caso típico en el que las blancas no pueden ganar, porque el rey negro fuerza la repetición de jugadas o el ahogado. Por ejemplo: **1. ♔h8 ♚f8 2. ♔h7 ♚f7**, etc. Si 2. h7, 2. ... ♚f7 y tablas por ahogado.

Si juegan negras, nada cambia: **1. ... ♚f8 2. ♔h8 ♚f7 3. h7** (o bien 3. ♔h7). Tablas por ahogado.

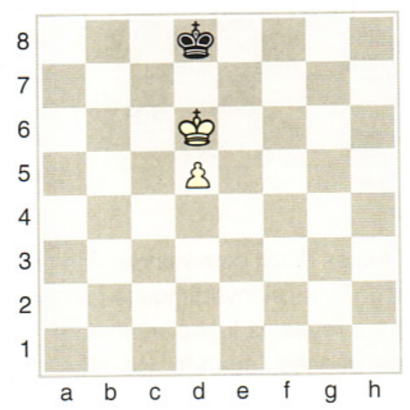
Diagrama B170



En el *diagrama B170* tenemos otro caso característico de los finales de rey y peón de torre contra rey, que nos permite establecer otra regla para estos finales: *cuando el rey del bando débil ha llegado (o puede llegar) a la casilla de coronación del peón enemigo, el final es tablas.*

La oposición

Diagrama B171



En el *diagrama B171* ganan las blancas, no importa quien juegue. Por ejemplo: **1. ♔e6 ♚e8 2. d6 ♚d8 3. d7 ♚c7 4. ♔e7** y **5. d8=♕**. O bien **1. ♔c6 ♚c8 2. d6 ♚d8 3. d7 ♚e7 4. ♔c7** y **5. d8=♕**. Si juegan negras, resulta más fácil todavía: **1. ... ♚e8 2. ♔c7**, y si **1. ... ♚c8**, **2. ♔e7**, seguido, en los dos casos, de la coronación.

Esta posición de reyes enfrentados, con un número impar de casillas entre ellos, se conoce como



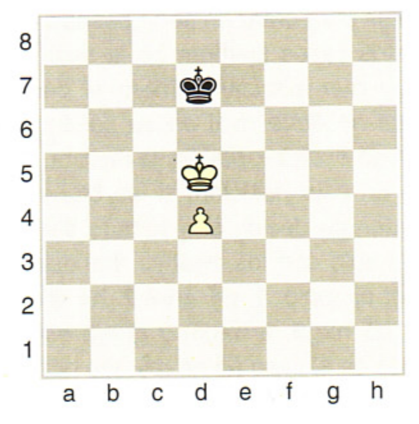
J. Senda

oposición, y esta figura decide en la mayoría de los casos el resultado de los finales de peones.

Se dice que *tiene* la oposición el rey así situado *al que no le corresponde jugar*. Si precisamos más, se puede decir que el rey que abandona esa posición de reyes enfrentados *pierde* la oposición y, en consecuencia, queda en situación desfavorable.

Las reglas que rigen los finales de peones no son aplicables a todos los casos. Existen excepciones y matices a esas reglas. Por ejemplo, si en la posición del *diagrama B171* movemos las piezas una fila hacia abajo, tenemos la posición del *diagrama B172*.

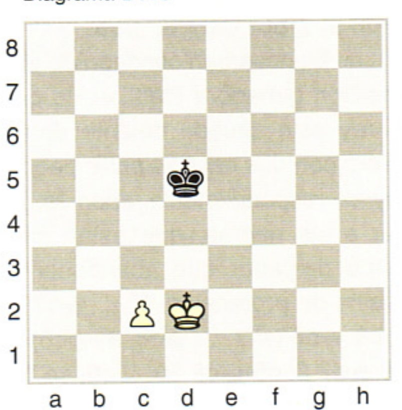
Diagrama B172



Esta posición es tablas, si juegan blancas, porque el rey negro puede ganar la oposición o conseguir el ahogado. Veamos: **1. ♔e5 ♚e7** (oposición) **2. d5 ♚d7 3. d6 ♚d8 4. ♔e6 ♚e8** (oposición) **5. d7+ ♚d8 6. ♔d6**. Ahora el rey blanco ha "conseguido" la oposición, pero a costa de ahogar el rey negro. Tablas.

Sin embargo, las blancas ganan si juegan las negras y esta aparente paradoja se explica por el hecho de que en este caso son las blancas las que ganan la oposición, lo que les permite ganar el final. Por ejemplo: **1. ... ♚e7 2. ♔c6 ♚d8 3. ♔d6!**, conquistando la oposición. Si, ahora, 3. ... ♚c8, 4. ♔e7, y si 3. ... ♚e8, 4. ♔c7, ganando en ambos casos, porque el peón, apoyado por su rey, tiene vía libre hasta la casilla de promoción.

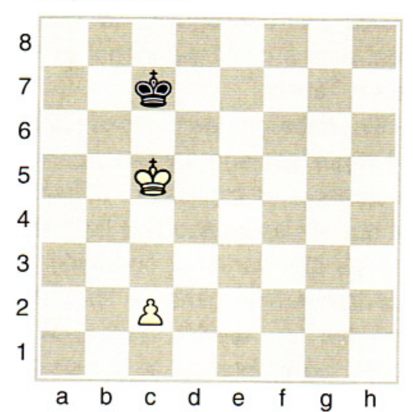
Diagrama B173



La posición que podemos ver en el *diagrama B173* es más difícil de jugar. Como se muestra, en este caso el rey blanco no está situado delante de su peón y, si juegan negras es tablas, debido a que no puede conseguir la oposición. Por ejemplo: **1. ... ♚d4** (también vale 1. ... ♚c4) **2. c3+ ♚c4 3. ♔c2 ♚c5 4. ♔d3 ♚d5!**, y las blancas no pueden ganar.

Si juegan blancas, en cambio, ganan, precisamente porque *sí* pueden conseguir la oposición: **1. ♔d3!**, ganando la oposición, pero no 1. ♔c3?, por 1. ... ♚c5!, y tablas. En

estos movimientos podemos ver ya las sutilezas que contienen los finales de peones, a pesar de su aparente sencillez. **1. ... ♚c5 2. ♔c3** (así mantiene la oposición; no serDiagrama B174



vía 2. c4? por 2. ... ♚c6! 3. ♔d4 ♚d6!, o 3. ♔c3 ♚c5 y tablas). **2. ... ♚d5 3. ♔b4 ♚c6 4. ♔c4!** (oposición, con tiempo de reserva del peón, que sigue sin jugarse) **4. ... ♚d6 5. ♔b5! ♚c7 6. ♔c5**.

Las blancas han conseguido una posición ganadora ideal, en la que el rey está situado delante de su peón, con dos casillas entre peón y rey, correspondiéndole, además, jugar a las negras, que están muy cerca de tener que abandonar la casilla de promoción. **6. ... ♚d7 7. ♔b6 ♚d8** (si 7. ... ♚c8, 8. ♔c6) **8. c4 ♚d7 9. c5 ♚c8 10. ♔c6**, se llega a una posición conocida, en la que las negras están completamente perdidas. Si 10. ... ♚b8, 11. ♔d7, y si 10. ... ♚d8, 11. ♔b7.

De este último ejemplo podemos extraer una útil conclusión: cuanto más lejos esté el peón, más cerca está de la victoria el bando fuerte, si su rey está situado por delante de él, ya que siempre podrá ganar la oposición haciendo que el peón avance. Sabiendo esto, podemos formular una regla para este tipo de finales: *el rey del bando fuerte debe situarse lo más adelante posible de su peón, avanzando éste solamente cuando el avance sea claramente ganador.*

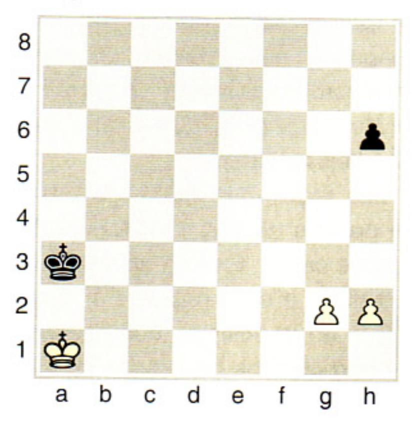
Recuerde

*Cuando los reyes están enfrentados, con un número impar de casillas entre ellos, **tiene** la oposición aquel al que **no** le corresponde jugar.*

Dos peones contra uno, con los reyes alejados

Los finales más característicos de dos peones contra uno serán estudiados en la unidad 16, pero aquí nos detendremos en el caso de dos peones unidos contra uno, cuando los reyes están alejados de la acción, y el peón del bando débil se encuentra situado en una de las columnas de los peones enemigos.

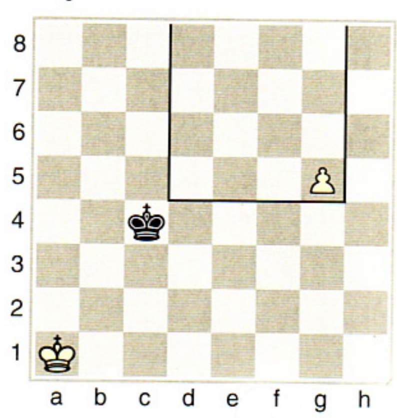
Diagrama B175



En el *diagrama B175* tenemos un caso típico. En primer lugar, la regla para crear un peón pasado en estos casos siempre es la misma: *hay que avanzar primero el peón que no tiene rival en su columna, luego el otro y, por fin, la ruptura.*

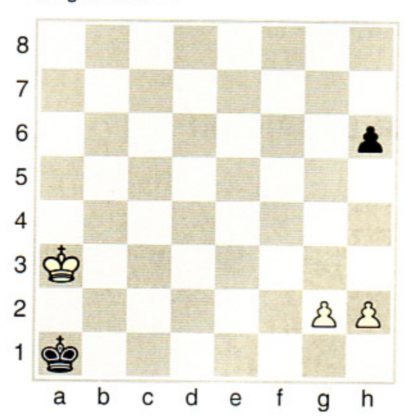
En esta posición, si las blancas tratan de decidir el resultado del final sólo con los peones, fracasan. Por ejemplo: **1. g4 ♚b3 2. h4 ♚c4 3. g5 hxg5 4. hxg5**, y ahora estamos en el caso de un rey que persigue a un peón (*diagrama B176*).

Diagrama B176



Aquí tiene perfecta aplicación la regla del cuadrado. Puesto que el rey negro puede entrar en el cuadrado jugando **4. ... ♚d5**, alcanzará (y capturará) el peón enemigo. Tablas.

Diagrama B177



No es difícil comprender, sin embargo, que, si invertimos la posición de los reyes, la lucha se limita a los tres peones, cuando las blancas, con la maniobra antes descrita, pueden conseguir con facilidad un peón pasado que llegará sin problemas a la casilla de coronación.

Recuerde

En los finales de rey y peón contra rey, el rey del bando fuerte debe situarse delante del peón, manteniendo disponibles en cartera las jugadas del peón.


Albert Fortuny

Trampas o celadas en las aperturas

En ajedrez todo es lícito si se respeta el reglamento de juego. Pero, a veces, nuestros rivales tratan de confundirnos, llenando "de minas" el tablero. Este tipo de trampas son especialmente peligrosas en la apertura, donde, al seguir casi todas las piezas sobre el tablero, la *jungla* nos impide ver con claridad.

Siempre hay que *tratar de descubrir las intenciones del enemigo*, pues entonces tendremos grandes posibilidades de alcanzar la victoria.

Una **celada** es una trampa que uno de los bandos plantea y que puede tener consecuencias nefastas para el otro si no la descubre a tiempo. Sin embargo, la celada a veces puede volverse contra su "inventor". Veamos a continuación un ejemplo.

Defensa Caro-Kann

1. e4 **c6**

Ésta es la Defensa Caro-Kann, con idea de seguir 2. ... d5, para luchar por el dominio del centro.

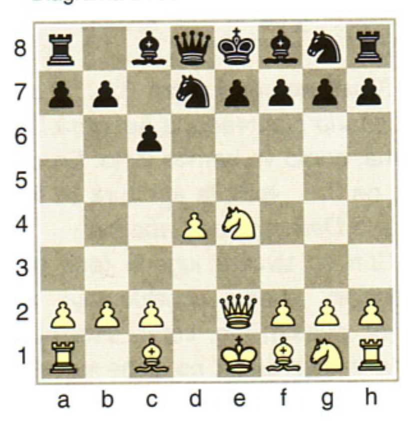
2. d4 **d5**
3. ♘c3 **dxe4**
4. ♘xe4 **♞d7**

La idea de desarrollar esta pieza se fundamenta en la intención de continuar con 5. ... ♞gf6 y, después de 6. ♘xf6+, retomar de caballo en f6.

5. ♕e2?! **...**

Las blancas plantean una dudosa celada, pero que puede ser muy efectiva si el jugador que conduce las negras... ¡está dormido!

Diagrama B183

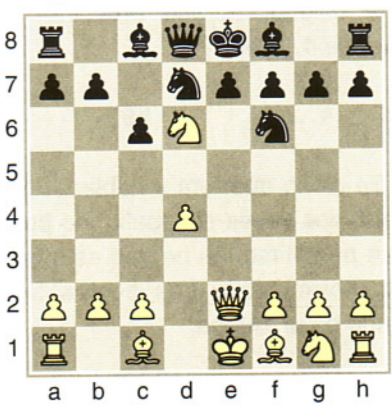


5. ... **♞gf6??**

Las negras siguen con sus planes, aunque ignoran la tremenda amenaza planteada, de modo que sucede lo invitable

6. ♘d6++

Diagrama B184



Así pues, la posición de dama blanca y rey negro en la misma columna creaba esta posibilidad de mate (el peón e7 está clavado). La quinta jugada blanca resulta dudosa porque, si las negras perciben el peligro, puede ser contestada con 5. ... e6, siguiendo luego con 6. ... ♞gf6, 7. ... ♝e7, etc. Después de 5. ... e6, vemos que la dama blanca estorba a su alfil rey y, puesto que

no tiene otro mérito que el truco del mate, es defectuosa.

Hemos visto, por lo tanto, las dos caras de una celada.

Veamos otros casos.

Apertura Española

1. e4	e5
2. ♘f3	♞c6
3. ♗b5	...

Sabemos ya que estas jugadas definen la apertura conocida en todo el mundo como Española, ideada por el clérigo del siglo XVI Ruy López de Segura.

3. ... **♞d4**

Y esta respuesta es conocida como *Defensa Bird*.

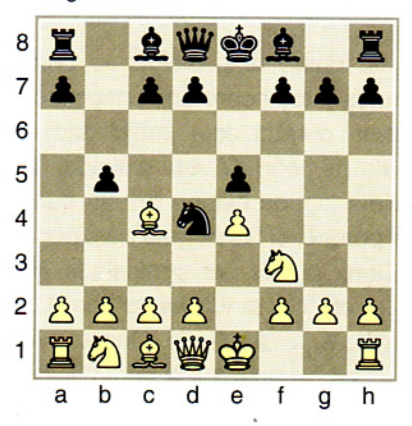
4. ♗c4 **...**

Esta jugada es aceptable, pero es inferior a la continuación natural 4. ♘xd4 exd4 5. 0-0, con la que las blancas quedan mejor. Con esta retirada de alfil, las blancas plantean una celada, porque provocan el avance 4. ... b5.

4. ... **b5?**

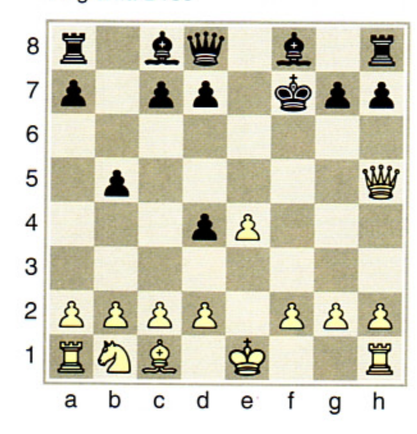
En plena apertura y habiendo jugado dos veces el caballo, no pueden permitirse las negras este tipo de movimientos. Las negras han caído en la trampa.

Diagrama B185



5. ♗xf7+!	♚xf7
6. ♘xd4	exd4
7. ♕h5+	...

Diagrama B186



7. ... **♚e7**

Si 7. ... g6, 8. ♕d5+, ganando la torre de a8.

Ahora las blancas ganarán, de todos modos, la torre, una idea que parece difícil de asociar con el sacrificio 5. ♗xf7+. Sin embargo, si pensamos un poco, comprenderemos rápidamente que el avance ...b7-b5 ha abierto (y por tanto, debilitado) la diagonal h1-a8.

8. ♕e5+	♚f7
9. ♕d5+	...

Y la torre, finalmente, cae.

Apertura Irregular

1. e4	e5
2. ♘f3	♞c6
3. ♗c4	♞d4?!

Si las negras juegan 3. ... ♝c5, quedaría planteada la Apertura Italiana, como ya hemos visto. En caso de 3. ... ♞f6, la apertura se llamaría *Defensa dos Caballos*.

Con su tercera jugada (que por principio puede considerarse un error, puesto que, como sabemos, una misma pieza no debe jugarse más de una vez en la apertura), las negras plantean una astuta trampa, entregando el peón e5.

4. ♘xe5? **...**

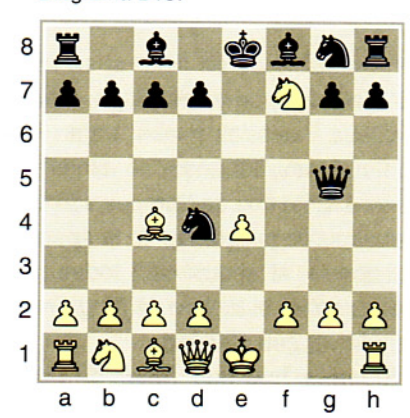
Las blancas caen en la trampa, tomando el sabroso peón y, de paso, amenazando con caballo y alfil el punto f7. De haber comprendido las intenciones de las negras, habrían encontrado el fallo de la celada: 4. ♘xd4 exd4 5. 0-0, con clara ventaja de posición y desarrollo.

4. ... **♛g5!**

¡Ahora sí que tienen problemas las blancas! Su caballo de e5 está atacado por la dama, lo mismo que el peón g2, lo que, junto con la activa posición del caballo negro, permite esta combinación: las negras entregan su peón de f7.

5. ♘xf7? **...**

Diagrama B187



Mejor era 5. ♗xf7+, pero de todas formas las blancas estaban perdidas. Aunque no lo parezca, las amenazas de las negras son muy fuertes.

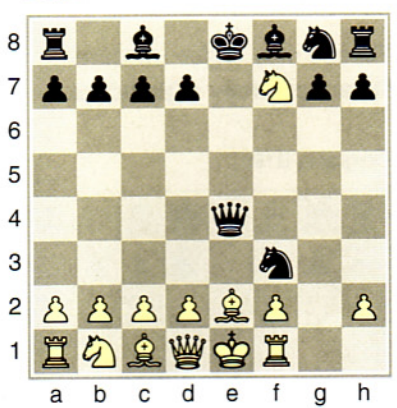
5. ...	♛xg2
6. ♖f1	♛xe4+
7. ♗e2	...

Obligado, porque el caballo controla la casilla e2.

7. ... **♞f3++**

Una celada (*diagrama B188*) que conviene retener, con el fin de evi-

Diagrama B188



tarla, pues unos 100.000 aficionados caen diariamente en ella.

> **Recuerde**
> *No debe plantear celadas, pero sí conocerlas, para evitar caer en ellas.*

Partidas con errores instructivos

Aunque en la unidad 13 hemos visto algunos casos de errores instructivos, conviene insistir en el estudio de partidas en cuya apertura uno de los bandos comete un grave error, única razón por la que puede producirse el desenlace en la primera fase del juego.

Las partidas que hemos elegido para ilustrar estos errores se denominan genéricamente **miniaturas**, porque no superan el número de 25 jugadas.

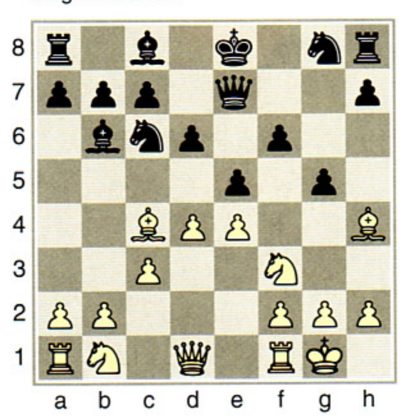
Greco-aficionado
1619
Apertura Italiana

1. e4	**e5**
2. ♘f3	**♞c6**
3. ♗c4	**♝c5**
4. c3	**♛e7**
5. 0-0	**d6**
6. d4	**♝b6**
7. ♗g5	**f6?**

Siempre es mejor desarrollar piezas que caer en la tentación de "atacar" con peones, puesto que mover en la apertura otros peones que no sean los centrales es un asunto delicado, que debe sopesarse mucho.

8. ♗h4	**g5?**

Diagrama B189

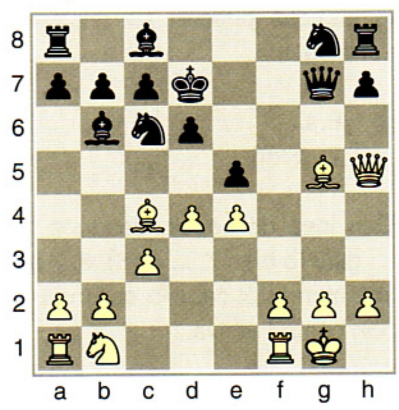


Pero esto debilita el flanco de rey de las negras, que no pueden tomar la iniciativa, ya que están peor desarrolladas que las blancas y con su rey todavía en el centro.

9. ♘xg5!	**hxg5**
10. ♕h5+	**♚d7**
11. ♗xg5	**♛g7**

Mejor era 11. ... ♞f6, pero después de 12. ♕h4, las blancas tendrían un ataque formidable, a cambio de un par de peones.

Diagrama B190



Ahora las blancas ganan con la combinación definitiva.

12. ♗e6+!	**♚xe6**
13. ♕e8+	**♛e7**

En caso de cubrirse con cualquier otra pieza, seguiría lo mismo.

14. d5++

¡Los mates de peón siempre son los más espectaculares!

La siguiente partida se disputó a la modalidad de cinco minutos de tiempo por jugador entre el tres veces campeón de España, Francisco José Pérez, y el entonces campeón mundial, Alexánder Aliojin.

F.J. Pérez-Aliojin
Madrid 1943
Gambito Vienés

1. e4	**e5**
2. ♘c3	**♞c6**
3. f4	**...**

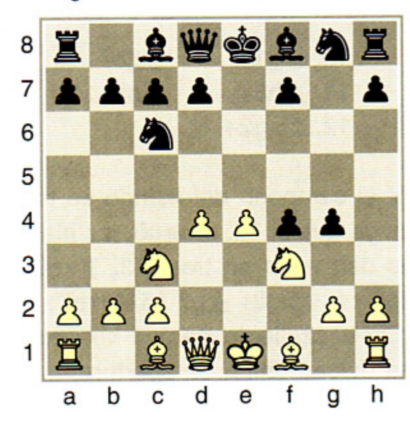
Así queda planteado el Gambito Vienés, que da lugar a juegos parecidos a los que se producen en el Gambito de Rey (1. e2 e4 2. f4).

3. ...	**exf4**
4. ♘f3	**g5**

El campeón del mundo apuntala su peón de f4, como en muchas variantes del Gambito de Rey. ¿Se impondrá el material al desarrollo o el desarrollo al material?

5. d4	**g4**

Diagrama B191



6. ♗xf4 **...**

Ésta es una idea del maestro español. La teoría recomendaba 6. ♗c4, y si 6. ... gxf3, 7. 0-0, con fuerte ataque sobre el rey negro.

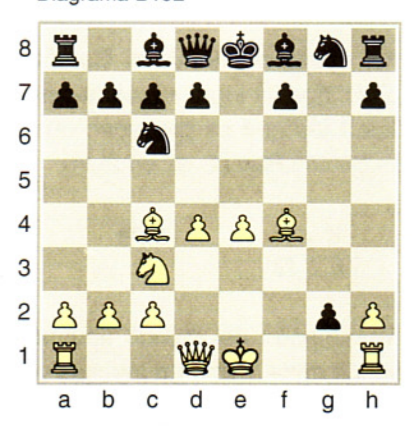
6. ... **gxf3**

Naturalmente, Aliojin no ha avanzado su peón g para renunciar ahora a tomar la pieza atacada.

7. ♗c4 **fxg2?**

Que un campeón del mundo también cometa errores (aunque se trata de una partida rápida) debe servirnos de consuelo. Este peón ha consumido cuatro de los siete turnos de juego, lo que es excesivo, y ha de tener un castigo técnico.

Diagrama B192



8. ♗xf7+ **♚xf7**
9. ♕h5+ **♚g7**

Si 9. ... ♚e7?, 10. ♘d5+ ♚e6 11. ♕f5++.

10. ♖g1 **♞ge7**
11. ♗h6+ **♚g8**
12. ♖xg2+ **...**

Y el campeón del mundo se rindió, ya que si 12. ... ♞g6, las blancas dan mate en tres: 13. ♖xg6+ hxg6 14. ♕xg6+ ♝g7 15. ♕xg7++.

En la siguiente partida veremos una típica trampa de apertura, que tiene éxito.



J. Senda

Schuster-Carls
Bremen 1914
Defensa Caro-Kann

1. e4 **c6**
2. d4 **d5**
3. ♘c3 **dxe4**
4. ♘xe4 **♞f6**
5. ♘g3 **...**

La mejor respuesta es capturar el caballo (5. ♘xf6+).

5. ... **h5**
6. ♗g5?! **...**

Un error. Había que jugar 6. h4. Las blancas pueden ser víctimas de una celada.

6. ... **h4**
7. ♗xf6 **...**

Con idea de seguir, después de 7. ... gxf6 (o bien 7. ... exf6), 8.♘e4, manteniendo el caballo en una posición central activa.

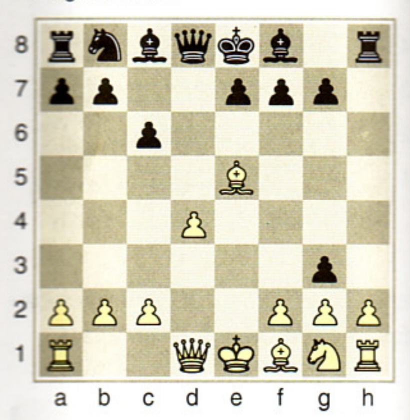
7. ... **hxg3!**

Ahora el peón h negro se convierte en un auténtico as de maratón.

8. ♗e5 **...**

Parece muy lógico, rescatando el alfil para controlar el punto h2.

Diagrama B193



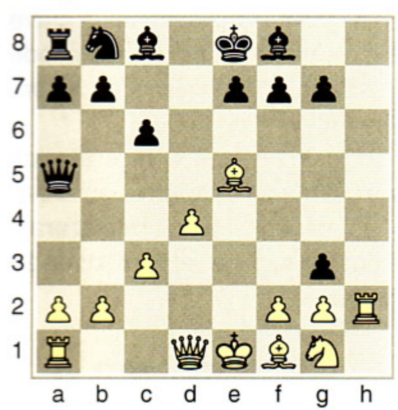
8. ... **♜xh2!**
9. ♖xh2 **...**

Esperando, 9. ... gxh2, a lo que, naturalmente, seguiría 10. ♗xh2.

9. ... **♛a5+**
10. c3 **...**

Al movimiento 11. ♕d2, la respuesta sería la misma que en la partida.

Diagrama B194



10. ... **♛xe5+!!**
11. dxe5 **gxh2**

Y ahora resulta evidente que el caballo no puede con el peón enemigo, que se transformará en dama, bien tomándolo, bien coronando en h1.


Albert Fortuny

Rey y peón de torre contra rey

Este tipo de finales son bastante más difíciles de ganar que cuando el peón no está situado en una columna de torre (o banda). Esto significa que el bando débil tiene muchas posibilidades de hacer tablas.

En la unidad 14 hemos visto un par de casos típicos, en los que el bando inferior conseguía tablas. En la posición del *diagrama B169* el rey del bando débil impedía que el rey blanco saliese de la banda, o forzaba una posición de ahogado. En el *diagrama B170* el rey negro ocupaba la casilla de coronación del peón enemigo. Estos dos casos son los más característicos de estos finales y a continuación veremos algunos otros.

Diagrama B200

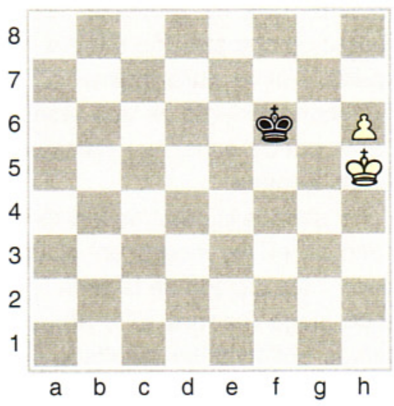
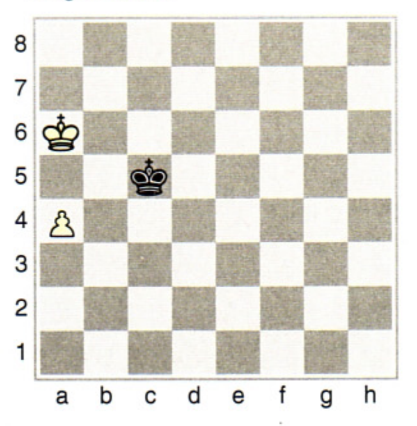


Diagrama B201



La posición del *diagrama B200* es tablas, juegue quien juegue. Si el turno es de las negras, después de **1. ... ♚f7 2. ♔g5 ♚g8**, el rey negro alcanza la casilla de coronación h8. Si juegan blancas, pierden el peón tras **1. ♔g4** (o bien 1. ♔h4) **1. ... ♚g6**.

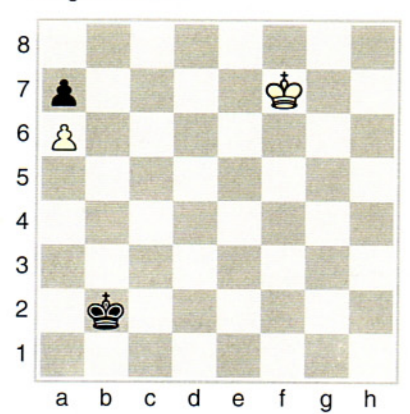
También es tablas el final reflejado en el *diagrama B201*. Si juegan blancas, **1. a5 ♚c6 2. ♔a7 ♚c7 3. a6 ♚c8**, y tablas. Aquí se ha producido el caso en que el rey inferior impide al fuerte salir de la banda. Si juegan negras, con **1. ... ♚c6** ganan la oposición, y aunque ahora las blancas jugasen **2. a5**, con **2. ... ♚c7** se llega a la misma posición. Aquí se ha reproducido el caso del *diagrama B169*, en que el rey inferior impide al fuerte salir de la banda y, por lo tanto, el peón no puede progresar.

Lo importante de este final es que estaría **ganado** si el peón no estuviese situado en una columna de torre; es decir, si desplazamos la posición de las tres piezas, por ejemplo, una columna, las blancas ganan, por cumplirse los requisitos favorables: el rey está delante de su peón e incluso tiene un tiempo de reserva. La clave está en que las blancas dispondrían ahora de una columna adicional para maniobrar (la columna **a**). Así pues, conviene que el estudiante se detenga en este final de gran valor didáctico.

Ahora nos fijaremos en una posición inicial con peón de torre por bando, en la que uno de los peones será capturado y, por lo tanto, el final pasa a ser de rey y peón de torre contra rey.

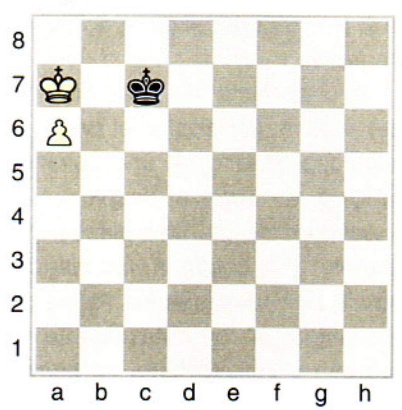
El *diagrama B202* reproduce la posición que se produjo en la parti-

Diagrama B202



da entre los maestros Schlage y Ahues (Torneo de Berlín, 1921). Nos hallamos ante el caso mencionado: hay dos peones sobre el tablero, pero uno de ellos desaparecerá en cinco jugadas, las que necesita el rey blanco para ganar el peón negro de a7. El juego prosiguió así: **1. ♔e6 ♚c3 2. ♔d6? ♚d4 3. ♔c6 ♚e5 4. ♔b7 ♚d6 5. ♔xa7 ♚c7**. Se acordaron las tablas, porque es evidente que las blancas no pueden ganar.

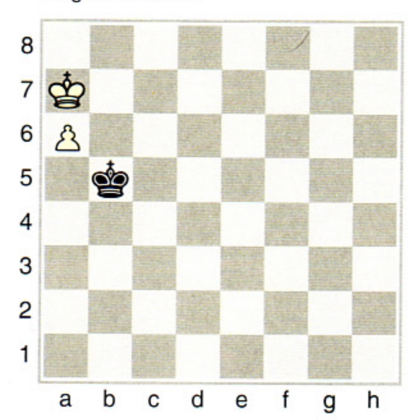
Diagrama B203



Como puede verse en el *diagrama B203*, el rey negro impide al blanco salir de la columna **a**, como en el caso del *diagrama B169*.

Sin embargo, las blancas sí podían ganar este final, de haber tenido presente que *en ajedrez la línea recta no siempre es el camino más corto entre dos puntos*. El método ganador era: **1. ♔e6 ♚c6 2. ♔d5!** (impide que el rey negro se aproxime, sin por ello invertir más tiempos en la captura del peón negro) **2. ... ♚b4 3. ♔c6 ♚a5 4. ♔b7 ♚b5 5. ♔xa7**, y las blancas ganan.

Diagrama B203a

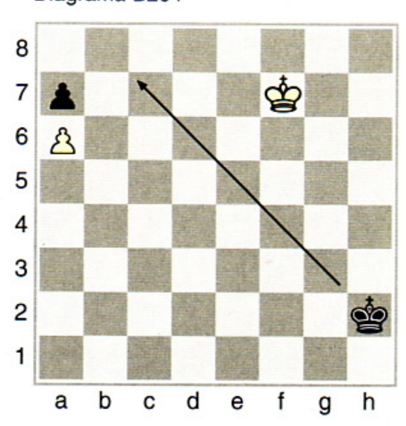


Si 5. ... ♚c6, 6. ♔b8, y si 5. ... ♚a5, 6.♔b7, apoyando, en ambos casos, el avance del peón hasta su objetivo.

Éste es uno de los numerosos ejemplos que se producen en el ajedrez de competición a todos los niveles y sirve para ilustrar cómo el desconocimiento de una técnica simple puede echar por tierra una partida ganada.

Si tomamos la posición anterior y situamos el rey negro en el otro flanco, más alejado de la zona crítica de juego (peones a7 y a6), podremos observar un resultado que nos sorprenderá.

Diagrama B204



La única diferencia con relación al *diagrama B202* es que el rey negro se encuentra en h2 (en lugar de b2), es decir, más alejado de los peones. ¡Y, sin embargo, el resultado de este final es tablas! ¿Magia negra? No, pura geometría *ajedrecística*. El juego puede discurrir así: **1. ♔e6 ♚g3 2. ♔d5 ♚f4 3. ♔c6 ♚e5 4. ♔b7 ♚d6 5. ♔xa7 ♚c7**. Tablas. Hemos llegado, de nuevo, a la famosa posición que ya podríamos conocer como “169”.

Surge la pregunta: ¿no podríamos, como antes, estorbar el camino del rey negro? El caso es que antes podía hacerse sin pérdida de tiempo (el peón se ganaba en cinco movimientos), pero ahora no, porque cuando el rey blanco llegue a b7, el negro siempre podrá situarse en d6. Hagamos un ensayo: **1. ♔f6 ♚g3 2. ♔f5 ♚f3 3. ♔e5 ♚e3 4. ♔d5 ♚f4** (el rey negro vuelve a su ruta salvadora, el *camino de Santiago* –marcado con una línea en el *diagrama B204*– pero no 4. ... ♚d3, porque después de 5. ♔c6 ♚d4 6. ♔b7 ♚d5 7. ♔xa7, las blancas ganan) **5. ♔c6 ♚e5 6. ♔b7 ♚d6 7. ♔xa7 ♚c7**. Tablas.

Recuerde

Los finales de rey y peón de torre contra rey son tablas cuando el rey del bando débil puede alcanzar la casilla de coronación.

Rey y peón contra rey y peón

Los finales con un peón por bando dependen por completo de la posición de las piezas. No existen reglas generales que definan el resultado. Así, los factores que influyen sobre el juego son: que los peones estén situados o no en la misma columna, que uno esté más avanzado que otro y que los reyes estén próximos o alejados.

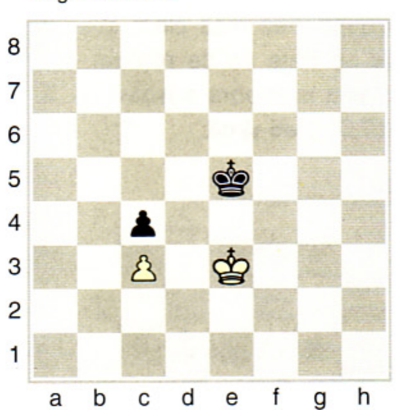
Es fundamental la figura de la oposición, que ya hemos comenta-

do en la unidad 14. Sin embargo, vamos a precisar los distintos tipos de oposición:

- **Inmediata**. Los reyes están situados en una misma fila o columna, con una casilla entre ellos.
- **Distante**. Los reyes están situados en una misma fila o columna, con tres o cinco casillas entre ellos.
- **Diagonal**. Los reyes están situados en una misma diagonal, con un número impar de casillas entre ellos.

A continuación, veremos un par de casos importantes que ejemplifican la lucha de rey y peón contra rey y peón.

Diagrama B205



La posición del *diagrama B205* es un final típico. Los peones están situados en la misma columna y se inmovilizan uno al otro, con los reyes en oposición. Estos finales son tablas, juegue quien juegue, y aunque peones y reyes se desplacen una fila hacia atrás o una hacia delante.

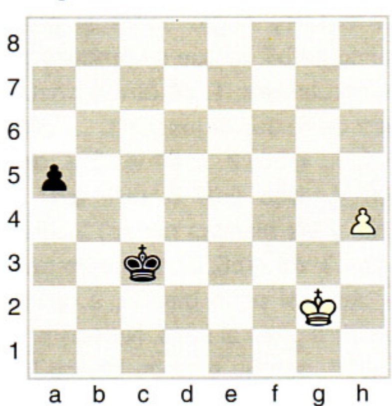
Si juegan blancas, después de **1. ♔f3 ♚f5 2. ♔e3 ♚e5**, tablas.

Si juegan negras, no pueden evitar perder el peón (porque pierden la oposición), pero aun así disponen de un recurso técnico salvador, que consiste, ¡cómo no!, en recuperar la oposición: **1. ... ♚d5 2. ♔f4 ♚d6 3. ♔e4 ♚c5 4. ♔e5 ♚c6 5. ♔d4 ♚b5 6. ♔d5 ♚b6! 7. ♔xc4 ♚c6**. Las negras han conseguido una posición de tablas, ya estudiada en la unidad 14.

Sin embargo, si los peones están situados dos o tres filas más adelante, la situación cambia. En tal caso, si juegan blancas, no pueden ganar, pero si juegan negras están perdidas, porque al capturar el peón enemigo, el rey blanco alcanza la sexta fila y una posición ganadora ya estudiada. Sería conveniente que el lector lo comprobase por sí mismo, desplazando la posición del *diagrama B205* dos o tres filas hacia delante.

Vamos a detenernos ahora en un caso que se produce con relativa frecuencia en los finales de peones de torre, que puede costar la partida si el jugador no percibe los detalles importantes de la posición.

Diagrama B206



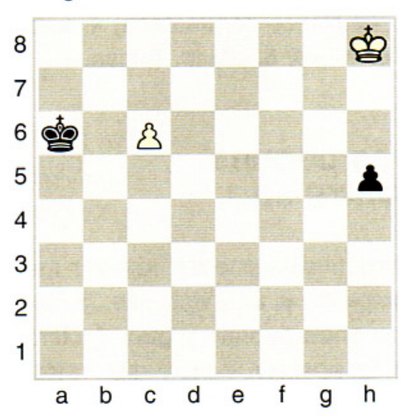
En la posición que muestra el *diagrama B206* los dos peones son libres y alejados, y ambos necesitan cuatro jugadas para coronar. Supongamos que juegan negras. Las "cuentas de la vieja" (a los dos nos faltan cuatro movimientos; como juego antes, llego antes) pueden resultar engañosas. Veamos: **1. ... a4 2. h5 a3 3. h6 a2 4. h7 a1=♛** (efectivamente, el peón negro ha llegado antes, pero...) **5. h8=♕+** y, una vez que el rey negro se aparte del jaque, cae la dama (**6. ♕xa1**).

Un análisis más atento de la posición habría permitido a las negras salvarse: **1. ... a4 2. h5 a3 3. h6 a2 4. h7 ♚c2! 5. h8=♕ ♚b1**, y tablas porque, como ya hemos visto (unidad 10), la dama no puede ganar a un peón en séptima (segunda, si es negro), apoyado por su rey, cuando el peón se encuentra en una columna de banda.

El detalle clave de esta posición es que el rey se encuentra situado en la misma diagonal en que coronarán ambos peones, de modo que cuando lo haga el enemigo, quedará en jaque. De ahí que si el rey negro estuviese, por ejemplo, en d4 o e5, las negras perderían.

Ahora vamos a ver un caso curioso que contiene algunas ideas muy útiles para aplicar a finales que pueden surgir en cualquier partida de torneo.

Diagrama B207



La posición del *diagrama B207* es un famoso estudio, compuesto por el gran maestro Richard Réti (1922), que ilustra la polivalencia de un rey; es decir, su capacidad para asumir funciones de ataque y defensa. A primera vista, las blancas parecen estar perdidas irremediablemente, puesto que su peón es perfectamente controlado por el rey negro (no se ve cómo puede evitar perderse), mientras que el peón negro es inalcanzable para el rey blanco. Sin embargo, ¡las blancas pueden hacer tablas! ¿Cómo es posible? Pues gracias a la magia geométrica del ajedrez, uno de cuyos secretos (no escritos) establece, como ya hemos dicho, que la línea recta no siempre es el camino más corto entre dos puntos. Ante el tablero: **1. ♔g7 h4 2. ♔f6** ¿Qué

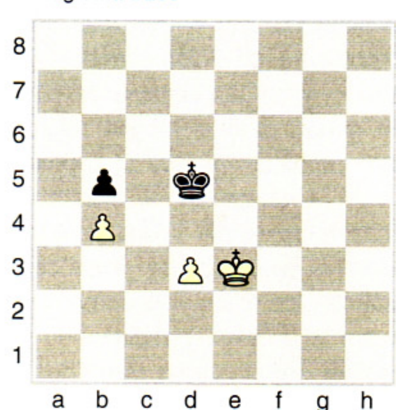
pretenden las blancas? Si las negras siguen avanzando su peón, 2. ... h3, entonces, después de 3. ♔e7 h2 4. c7, no podrán evitar que el peón blanco corone al mismo tiempo, por lo que el final sería tablas. Si 4. ... ♚b7, evidentemente, 5. ♔d7 h1=♛ 6. c8=♕+. **2. ... ♚b6** Estas jugadas podrían haberse intercambiado, llegándose a la misma posición: 1. ... ♚b6 2. ♔f6 h4. **3. ♔e5!** El rey blanco actúa magistralmente, combinando ataque y defensa: ahora amenaza con apoyar a su peón, logrando que corone, sin perder de vista al peón negro (en una jugada puede entrar en el cuadrado h4-h1-e1-e4). **3. ... h3 4. ♔d6** (el peón negro se escapa, y el rey blanco contraataca) **4. ... h2 5. c7 h1=♛ 6. c8=♕**. Tablas.

Dos peones contra uno

Estos finales pueden resultar muy complejos y, una vez más, la relación entre peones y otros factores de la posición hacen que resulte muy difícil agruparlos en modelos. La dificultad reside en que los tres peones pueden estar aislados, el peón del bando débil puede detener a los otros dos, los reyes pueden estar próximos o alejados, el peón del bando débil puede estar libre y su rey detener a los dos del bando fuerte, etc. Los casos son tan variados que requerirían un estudio monográfico.

Vamos a estudiar aquí el caso más frecuente, cuando los peones del bando fuerte están separados y uno de ellos es libre. Este tipo de final se gana siempre, cuando hay varias columnas entre los peones que se inmovilizan y el peón pasado. Podemos decir, como regla, que *el bando fuerte gana, si el peón pasado está lejos del otro par de peones*. El *diagrama B208* muestra el caso más problemático, ya que sólo hay una columna entre ellos.

Diagrama B208



Si juegan negras, se gana, combinando el avance del peón pasado con el ataque al peón de b5. Por ejemplo: **1. ... ♚e5 2. d4+ ♚d5 3. ♔d3 ♚d6 4. ♔e4**, etc. La única dificultad en este final consiste en calcular con precisión el contraataque del rey negro sobre el peón blanco de b4, lo que se produce jugando blancas: **1. d4** (única posibilidad de forzar el juego) **1. ... ♚c4** (si 1. ... ♚d6, 2. ♔e4 ♚e6 3. d5+ ♚d7 4. ♔e5 ♚e7 5. d6+ ♚d7 6. ♔d5, y las blancas ganan) **2. ♔e4 ♚xb4 3. d5 ♚c5**. El rey negro trata de parar el peón blanco, a la vez que abre paso al suyo. No servía 3. ... ♚c3, porque el peón blanco llega antes: 4. d6 b4 5. d7 b3 6. d8=♕, y las blancas ganan. **4. ♔e5 b4 5. d6 b3**. Si 5. ... ♚c6, 6. ♔e6, y no cambia nada. **6. d7 b2 7. d8=♕ b1=♛ 8. ♕c8+ ♚b4 9. ♕b8+**, ganando la dama. De nuevo, es importante captar el detalle que gana.

Los finales en que los dos peones del bando fuerte están unidos y uno de ellos pasado suelen estar ganados en la mayoría de los casos. Las únicas posibilidades defensivas del bando inferior radican en que los peones enemigos no estén muy avanzados y que el rey débil tenga una posición favorable.

En la posición del *diagrama B209* vemos que los peones blancos están muy avanzados y el final se gana. La línea de juego más resistente es: **1. ... ♚d6 2. ♔e4 ♚e6 3. ♔f4**. Esta jugada parece poco lógica, pero no es así. El rey blanco puede permitirse el lujo de retroceder, explotando el hecho de que el rey negro no puede alejarse del peón pasado, que restringe sus movimientos. **3. ... ♚d6 4. ♔f5**. Ahora va quedando más claro que de lo que se trata es de realizar con el rey una maniobra envolvente. **4. ... ♚c7 5. ♔e6 ♚c8**.

Diagrama B209

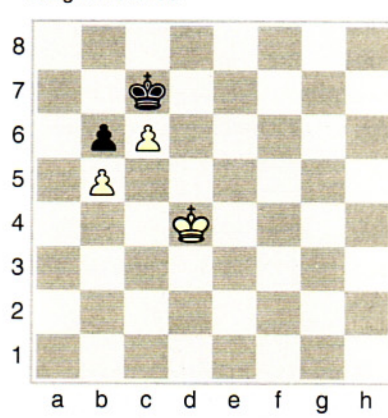
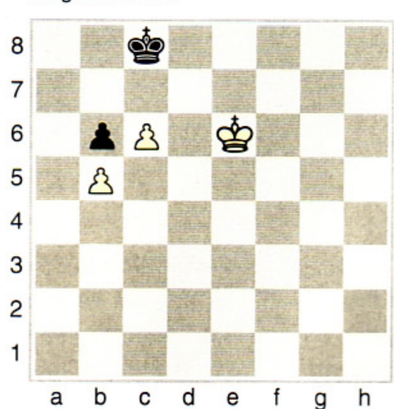


Diagrama B210



Ahora las blancas deben tener cuidado. Si 6. ♔d6, la jugada natural de acoso al rey contrario, 6. ... ♚d8 7. c7+ ♚c8 8. ♔c6? Tablas por ahogado. ¿Qué jugar? **6. c7!** La única posibilidad de ganar pasa por sacrificar el peón libre. **6. ... ♚xc7 7. ♔e7!** El rey blanco se apodera de la oposición inmediata, lo que le permitirá ganar el peón de b6 y también el final, puesto que conseguirá la posición ganadora típica reflejada en el *diagrama B171* (unidad 14), es decir, en este caso concreto: ♔b6, peón b5 - ♚b8.



Albert Fortuny

El concepto de desarrollo

En la unidad 11 expusimos ya los principios básicos de la apertura: rápido desarrollo, lucha por el control del centro y seguridad del propio rey.

El desarrollo, que constituye el principio fundamental de la apertura, fue definido entonces como la movilización de las piezas y su situación en casillas activas. Aquí viene a cuento una broma elegante del maestro clásico Rudolf Spielmann (conocido en sus tiempos como *el caballero del ataque*), quien declaró que en la apertura hay que ser muy cauto y guiarse por estos tres principios: "desarrollo, desarrollo y desarrollo."

Recordemos que no basta con una puesta en juego rutinaria de las piezas. Hay que jugarlas, con sentido de la economía, a las casillas más activas posibles.

También recordaremos las fases en que habitualmente se juega la apertura: (por este orden) avance de peones centrales, desarrollo de las piezas menores, enroque y desarrollo de las piezas mayores.

Entre los principios negativos –es decir, los errores que han de evitarse en la apertura– se encuentran los siguientes: no debe jugarse más de una vez la misma pieza, no hay que realizar jugadas sin objetivo y no hay que embarcarse en ataques prematuros.

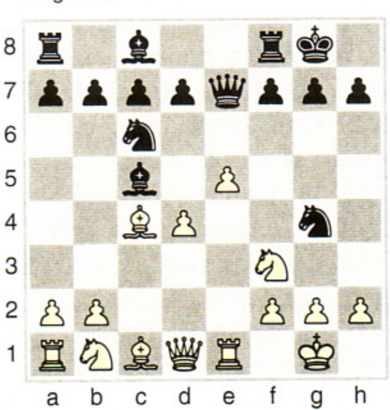
Otro error que se comete con frecuencia es el de los avances innecesarios de peones y el retraso del rey en enrocar, lo que lo convierte en un objetivo de ataque, sobre todo si se han abierto líneas, como veremos a continuación.

Valoración de posiciones

Esta unidad será práctica, en función de los principios del desarrollo. Vamos, por lo tanto, a detenernos en una serie de posiciones en las que el bando mejor desarrollado impone rápidamente esa ventaja.

La posición del *diagrama B216*, donde las blancas parecen estar bien, gracias a su fuerte centro de peones y piezas bien desarrolladas, en realidad favorece a las negras, que tienen desarrollada una

Diagrama B216



pieza más y que, por otro lado, están en condiciones de refutar la estrategia de apertura de las blancas, que han realizado cinco jugadas de peón, de un total de nueve movimientos. En consecuencia, las negras jugaron **9. ... ♞xd4!**, y después de **10. ♘xd4 ♕h4 11. ♘f3** (otras jugadas también perderían) **11. ... ♕xf2+ 12. ♔h1 ♕g1+! 13. ♖xg1 ♞f2++**.

El análisis se atribuye al gran jugador del siglo XVII, Gioacchino Greco, apodado *el Calabrés*.

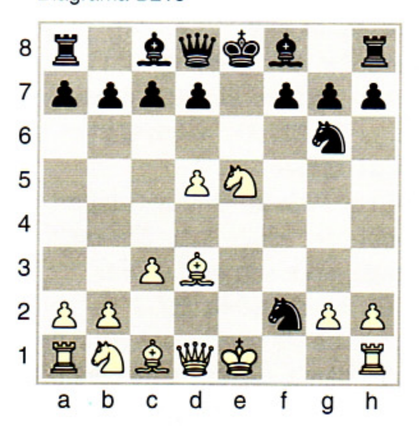
En el *diagrama B217* se ve el *atasco* de piezas blancas en el flanco de dama, aunque este bando ya ha intentado acciones agresivas,

Diagrama B217



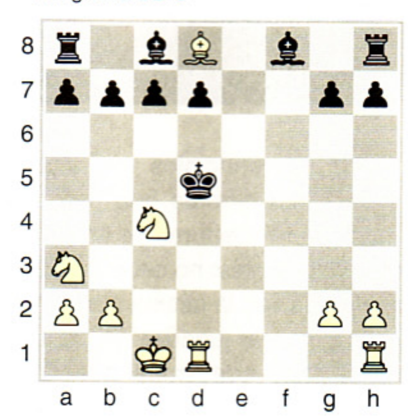
puesto que tiene un caballo en f7. En esta posición, el rey negro ha perdido la posibilidad de enrocar, pero sus cuatro piezas activas, la diagonal abierta de su alfil dama, les permitirán demostrar que el ataque blanco era injustificado. La dama ataca c5 y protege h2 y el caballo de f7: ¡demasiadas funciones, para encontrarnos en plena apertura! Las negras ganaron brillantemente, con **13. ... ♞e2+ 14. ♔h1 ♛xf2!** Amenaza la torre de f1 y protege, al mismo tiempo, su alfil de c5. **15.** ♕**xc5+** (no había alternativa) **15. ... ♛xc5 16. d4 ♛e7 17. ♘xh8** Ahora las blancas han recuperado algún material, pero... **17. ... ♛h4!** La obsesiva dama negra vuelve para ejecutar al rey blanco. Obsérvese el recorrido de la dama en rombo: ¡d8-h4-f2-c5-e7-h4! **19. h3 ♛g3!** y las blancas se rindieron, ya que si 20. hxg4, 20. ... ♛h4++, Bogatyrev-Dzagurov (Campeonato de Moscú, 1939).

Diagrama B218



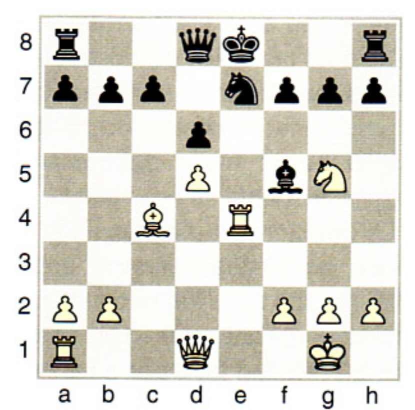
En el *diagrama B218* las negras acaban de entregar su caballo en f2, en su séptima jugada (con idea de que si 8. ♔xf2, 8. ... ♞xe5), tras haber realizado tres movimientos con el mismo caballo (...♞f6, ...♞xe4, ...♞xf2). Las blancas van a demostrar que su desarrollo es superior: **8. ♗xg6! ♞xd1**. Si 8. ... hxg6, 9. ♔xf2. **9. ♗xf7+ ♚e7 10. ♗g5+ ♚d6 11. ♘c4+ ♚c5 12. ♘ba3!** Amenaza mate en una, con 13. b4++. Si 12. ♗xd8, ♚xc4 13. ♘d2+ ♚d3 y 14. ♖xd1. **12. ... ♞xc3 13. ♗xd8 ♞xd5 14. ♗xd5 ♚xd5 15. 0-0-0+**.

Diagrama B219



Las blancas tienen pieza de más y todos sus efectivos pueden volcarse encima del rey enemigo, que se encuentra extraviado en el centro del tablero, mientras las cuatro piezas supervivientes de su bando permanecen en sus casillas iniciales. Bachmann-Kuntsmann (Augsburgo 1899).

Diagrama B220



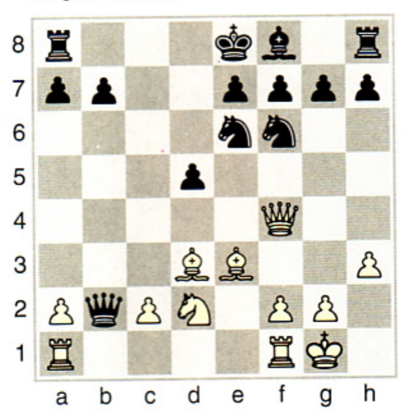


J. Senda

A la posición del *diagrama B220* se llegó en la partida Every-Menchik (Biarritz, 1939), después de 13. ... ♝f5. Las negras tienen peón de más, pero su rey sigue en el centro, con el caballo de e7 clavado por la torre de e4. Con su última jugada, esperaban ganar un tiempo, a la vez que reforzaban el punto h7 contra posibles ataques blancos en caso de enroque, pero se encontraron con una sorpresa: **14. ♕f3! ♝xe4**.

Prácticamente forzado, ya que si 14. ... ♝g6, 15. ♖ae1, ganando; si 14. ... 0-0, 15. ♖xe7 y 16. ♕xf5; y si 14. ... ♛d7, 15. ♗b5! ♛xb5 16. ♕xf5. **15. ♕xf7+ ♚d7 16. ♕e6+ ♚e8 17. ♕xe4**. Así pues, las blancas han entregado calidad, a cambio de retener el rey enemigo en el centro. **17. ... ♛d7 18. ♖e1 a6**. Ante la amenaza 19. ♗b5. **19. ♘xh7**. Normalmente, estas capturas de peón de torre son dudosas, pero en este caso se debilita, además, la casilla g6, por lo que está justificada. **19. ... ♚d8 20. ♘g5 ♜e8 21. ♘e6+ ♚c8 22. ♘xg7**. Decisivo: las blancas ganan pieza, por lo que la campeona mundial, Vera Menchik, abandonó.

Diagrama B221



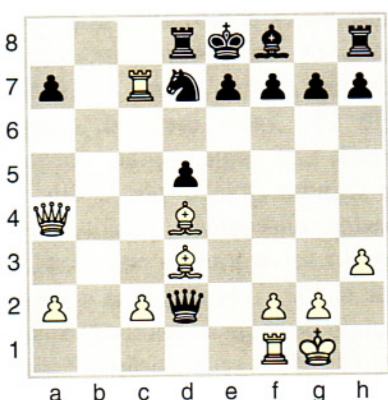
La partida Tarrasch-Von Scheve (Breslau, 1862) llegó a la interesante posición del *diagrama B221*, tras 11. ... ♞e6.

Las negras tienen su rey expuesto en el centro y, mientras que su dama ha hecho una cuestionable incursión por el flanco de dama (llevándose dos peones), las dos torres y el alfil rey continúan sin estrenarse.

Todos estos factores le han hecho ver al maestro Tarrasch un camino inapelable hacia la victoria: **12. ♕a4+ ♞d7 13. ♖ab1 ♛c3 14. ♖xb7**.

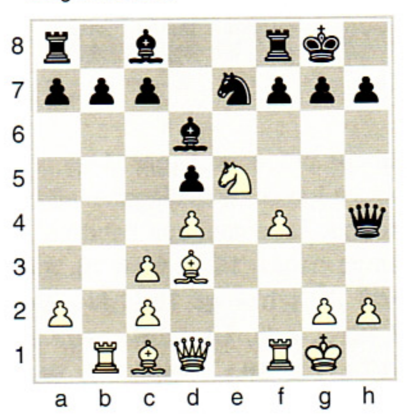
La torre blanca ha penetrado en la séptima fila y, en colaboración con su dama, está planteando una dura amenaza sobre el caballo clavado de d7. A partir de aquí, las negras juegan prácticamente *al dictado*. **14. ... ♞c7 15. ♗d4!** La dama negra es obligada a desviarse de la defensa. **15. ... ♛xd2 16. ♖xc7 ♜d8**.

Diagrama B222



Sigue un remate espectacular: **17. ♕xd7+! ♜xd7 18. ♖c8+ ♜d8 19. ♗b5++**. El flanco de rey sigue sin desarrollar, los dos caballos han sucumbido en acción de guerra y... ¡la dama continúa extraviada en una zona del tablero donde no ha habido lucha!

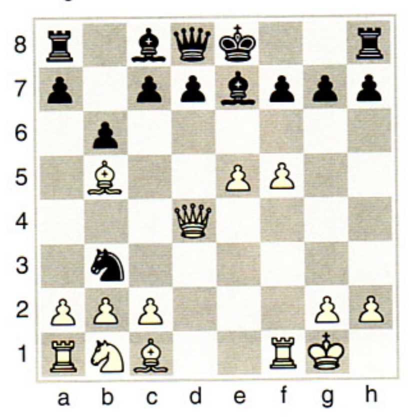
Diagrama B223



En la posición del *diagrama B223* las negras parecen tener un desarrollo satisfactorio, pero han cometido dos errores en la apertura: en primer lugar, la salida de su dama a h4 es azarosa, porque ahora se encuentra un tanto comprometida, y no hay sombra de ataque que justifique su presencia en esa zona del tablero. En segundo lugar, con su última jugada (10. ... ♞e7), el segundo jugador ha taponado las posibles retiradas de su dama a e7 y/o d8. En consecuencia, las blancas pueden sacar inmediatamente partido de la situación: **11. f5 ♞c6**.

Un nuevo movimiento de caballo, justificado porque la respuesta natural a este avance, 11. ... f6?, no era posible, ya que se perdería la dama, por ejemplo con 12. ♖f4 ♛h6(g5) 13. ♖g4 ♛h5 14. ♖xg7+ y 15. ♕xh5. **12. g3 ♛d8**, y nueva jugada de la dama, también forzada, a causa de los errores mencionados. **13. f6!** Esta jugada es fortísima. Ahora no era posible 13. ... ♞xe5, por 14. dxe5 ♝xe5? 15. ♕h5, con ataque doble sobre h7 y e5. **13. ... g6 14. ♕d2!**, y las negras se rindieron, en vista de que no hay defensa satisfactoria contra la amenaza 15. ♕h6-g7++. Si, por ejemplo, 14. ... ♚h8?, 15. ♕h6 ♜g8?? 16. ♘xf7++. Aronin-Kamishov (Moscú, 1949).

Diagrama B224



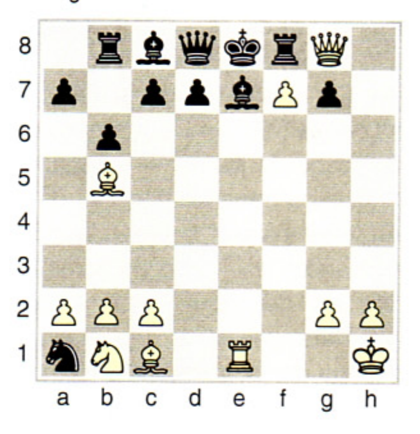
Las negras acaban de jugar 10. ... ♞b3? en la posición del *diagrama B224*, partida Bird-Steinitz (Londres, 1866), atacando dama y torre blancas a la vez. Pero la **verdadera** amenaza es 11. ... ♝c5, ganando la dama, puesto que está situada en la misma diagonal del rey. Esa casilla (c5) fue precisamente la que acaba de liberar el caballo. Si analizamos tranquilamente la posición veremos que, aunque las piezas blancas del flanco de dama siguen sin desarrollar, este bando tiene clara ventaja porque ya están en juego dama, torre, alfil y dos poderosos peones avanzados en línea lo que, junto con el hecho de que el rey negro sigue sin enrocar, le concede al primer jugador una superioridad tal que hace que jugadas como la que han realizado las negras sean *palos de ciego*. La partida prosiguió así: **11. ♕e4**.

¿Contraatacando sobre a8? ¡Mucho más que eso! **11. ... ♞xa1 12. f6! ♝c5+ 13. ♔h1 ♜b8**. Las últimas jugadas de las negras han sido meramente defensivas. **14. e6! ♜g8**. Si 14. ... fxe6, 15. ♕xe6+ ♚f8 16. fxg7+ ♚xg7 17. ♝h6++, y el alfil dama se desarrollaría, ¡dando mate! **15. ♕xh7 ♜f8 16. exf7+ ♜xf7**. Las jugadas negras son to-


J. Senda

das forzadas. **17. ♖e1+ ♝e7 18. ♕g8+ ♜f8 19. f7++.** Mate de peón a la salida de la apertura. Vale la pena dedicarle el *diagrama B225* a esta posición.

Diagrama B225

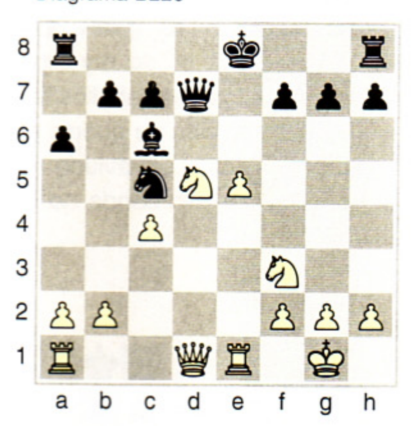


Las piezas negras están inútilmente apiñadas en torno a su rey, mientras que las blancas han llevado a cabo un ataque impecable con economía de medios.

En la partida Loevenfish-Duz Jotimirsky (San Petersburgo, 1909) se llegó, después de trece jugadas, a la posición del *diagrama B226*. El problema de las negras es que siguen sin enrocar, tienen peón de menos y las piezas blancas son más activas. Loevenfish no concedió respiro a su oponente.

14. e6! ♞xe6 15. ♖xe6+! Un magnífico sacrificio de calidad. Las

Diagrama B226



blancas proyectan llegar al rey contrario a través de la diagonal e8-h5, situando, además, sus caballos en campo negro. **15. ... fxe6 16. ♘e5 ♛d6 17. ♕h5+ g6 18. ♘f6+ ♚d8** Si 18. ... ♚f8, 19. ♕h6+ ♚e7 20. ♕g7+, y si 18. ... ♚e7, 19. ♕g5. **19. ♘xg6 ♜e8 20. ♕xh7 ♚c8 21. ♘xe8.** Las negras se rindieron. Si 21. ... ♝xe8, 22. ♕g8 ♛d8 (no 22. ... ♛c6??, por 23. ♘e7+) y las blancas no tienen más que *empujar* el peón **h** hasta la casilla de coronación.

Diagrama B227

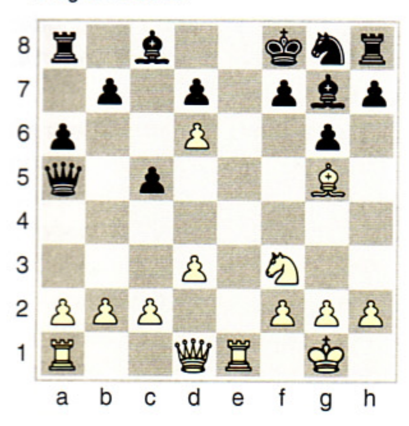


La jugada 9. ... a6? es una salida de tono en la posición del *diagrama B227*, en la que las blancas tienen clara superioridad en desarrollo y una fácil salida para la pieza menor que queda por incorporarse al juego, el alfil dama. También aquí el rey negro sigue retenido en el centro y eso hace que el maestro Rossolimo nos deleite con una combinación de ataque-modelo:


J. Senda

10. ♘d6+! exd6 11. ♗g5! Una brillante jugada intermedia, con la que las blancas completan el desarrollo y que invita a las negras a cometer un error (11. ... ♛c7??, 11. ... ♞e7?) **11. ... ♛a5 12. exd6+ ♚f8.**

Diagrama B228



Todo está listo para la *traca* final: **13. ♖e8+!** Sacrificio de **atracción**, figura combinativa que estudiaremos con detenimiento más adelante. **13. ... ♚xe8 14. ♕e2+ ♚f8 15. ♗e7+ ♚e8 16. ♗d8+! ♚xd8.** Las negras están realizando jugadas únicas, por lo que no existen alternativas posibles. **17. ♘g5!** Las negras se rindieron, ya que si 17. ... ♞h6 (única posibilidad de proteger el punto f7) seguiría 18. ♕e7++. Rossolimo-Romanenko (Salzburgo, 1948).

Cada Test constará de diez preguntas y veinte posiciones. El estudiante del curso deberá contestar a las preguntas y resolver las posiciones sin utilizar el tablero. A fin de que él mismo pueda evaluar su grado de aprovechamiento, debe concederse un punto por cada una de las preguntas respondidas correctamente, así como por cada una de las primeras 15 posiciones resueltas con acierto, y dos puntos por cada una de las cinco últimas posiciones resueltas correctamente.

Según la puntuación obtenida, se estima que su asimilación de los temas ha sido:

Óptima	Más de 30 puntos.
Notable	26 - 30 puntos.
Satisfactoria	21 - 25 puntos.

Por debajo de esta puntuación, se recomienda al estudiante repasar las cinco lecciones precedentes y volver a efectuar el Test.

Preguntas y posiciones

1. ¿Cuáles son las principales causas de los errores en la apertura?
☐ (*a*) La búsqueda a toda costa del mate y el ataque.
☐ (*b*) El avance de varios peones y un rápido enroque.
☐ (*c*) Un desarrollo deficiente y ganancias prematuras de material.

2. ¿De qué forma cambia el papel del rey en el final de partida?
☐ (*a*) Pasa a ser la mejor pieza defensiva.
☐ (*b*) Se convierte en una pieza activa.
☐ (*c*) Debe parar los peones pasados enemigos.

3. ¿Cuándo se ganan, como regla general, los finales de rey y peón contra rey?
☐ (*a*) Cuando el peón está situado en una de las columnas centrales.
☐ (*b*) Cuando el peón es de torre.
☐ (*c*) Cuando el rey fuerte está delante del peón, con alguna casilla entre ellos.

4. ¿Cómo se denomina la regla que rige la lucha entre un rey y un peón contrario?
☐ (*a*) Del cuadrado.
☐ (*b*) Del triángulo.
☐ (*c*) De la oposición.

5. ¿A qué piezas afecta la figura de la oposición?
☐ (*a*) Caballos.
☐ (*b*) Peones.
☐ (*c*) Reyes.

6. ¿Cuándo se encuentran los reyes en oposición?
☐ (*a*) Cuando están situados en columnas contiguas.
☐ (*b*) Cuando están enfrentados (en una misma columna, fila o diagonal), con un número par de casillas entre ellos.
☐ (*c*) Cuando están enfrentados (en una misma columna, fila o diagonal), con un número impar de casillas entre ellos.

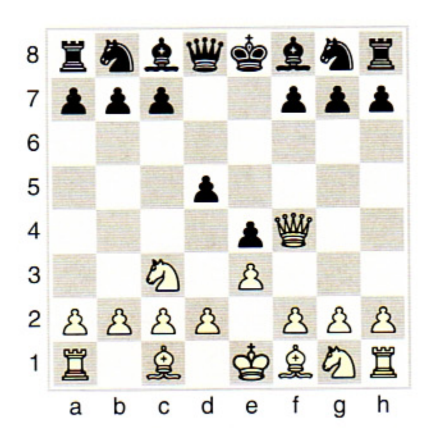
7. ¿Cuáles son las dos excepciones en que la regla del cuadrado requiere un cálculo especial?
☐ (*a*) Cuando el peón es de banda y el rey está en el rincón.
☐ (*b*) Cuando el peón se encuentra en su casilla inicial y cuando hay un peón propio situado en el camino más corto.
☐ (*c*) Cuando el peón es central y ambos reyes están próximos.

8. ¿Cuál es el inconveniente de una celada para el bando que la plantea?
☐ (*a*) Que, si es descubierta, pueden explotarse sus deficiencias.
☐ (*b*) Que se plantee sin desarrollo.
☐ (*c*) Que se plantee sin implicar amenazas de mate.

9. ¿En qué caso no pueden ganarse los finales de rey y peón de torre contra rey?
☐ (*a*) Cuando el rey débil alcanza la casilla de coronación.
☐ (*b*) Cuando el peón está situado en su casilla inicial.
☐ (*c*) Cuando el rey débil está situado detrás del peón.

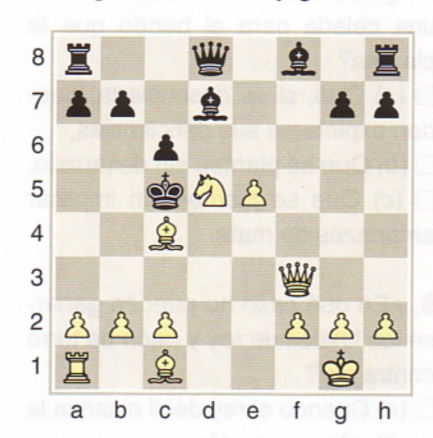
10. ¿Cuál es el principio fundamental del juego en la apertura?
☐ (*a*) El enroque.
☐ (*b*) No mover más de una vez la misma pieza.
☐ (*c*) El desarrollo.

11. Esta posición se produjo después de 1. e3 e5 2. ♕f3? d5 3. ♘c3 e4 4. ♕f4?, en la que las blancas han cometido el error de jugar su dama de forma imprudente. ¿Qué deben jugar las negras?

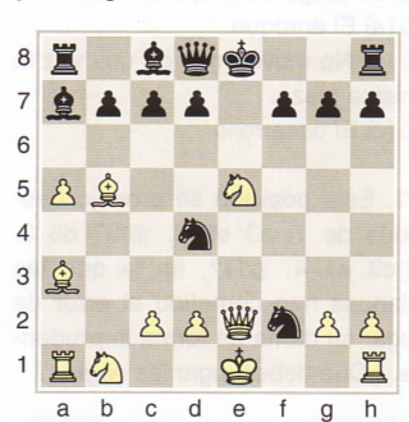




12. Como consecuencia de errores en la apertura, las blancas han atraído el rey rival a campo abierto. Consiga mate en dos jugadas.

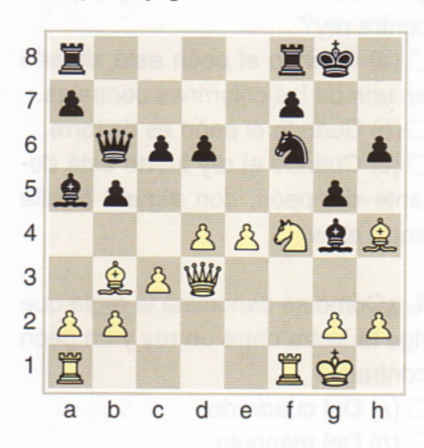


13. Las negras han jugado la apertura de forma descuidada, siendo un nuevo error su última jugada (11. ... ♞d4?) y ahora su rey se encuentra ante serias amenazas. ¿Cómo ganan las blancas?

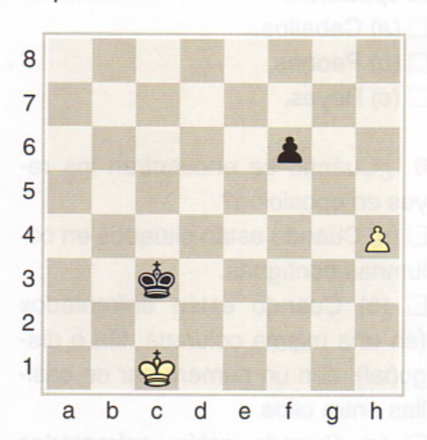




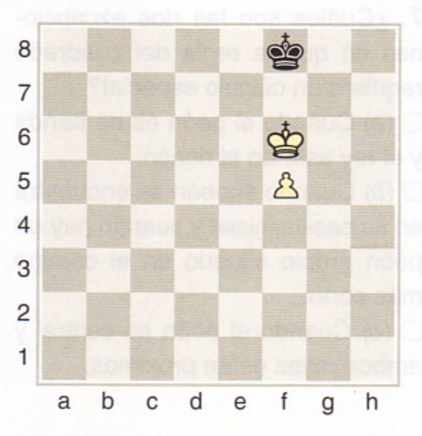
14. Las negras acaban de jugar 17. ... g5? con intención de ganar pieza. El avance, sin embargo, constituye un error que les cuesta la partida. ¿Qué jugaría usted?



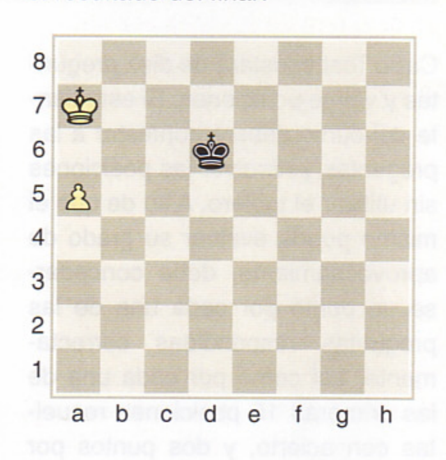
15. Juegan negras. ¿Puede el rey alcanzar el peón blanco? Razone la respuesta.



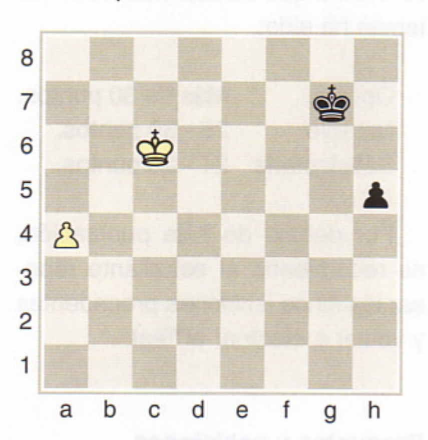
16. ¿Cuál es el resultado de este final? (*a*) Si juegan blancas. (*b*) Si juegan negras.



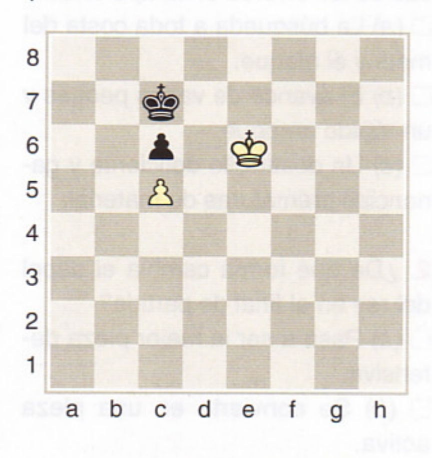
17. Juegan negras. ¿Cuál debe ser el resultado del final?



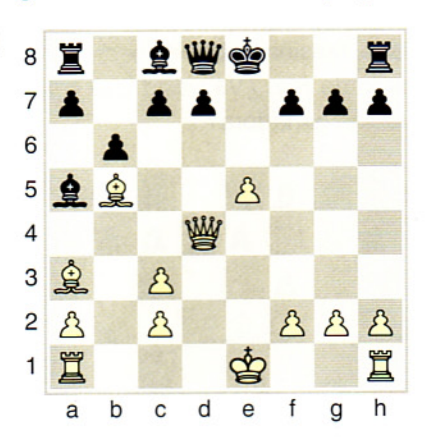
18. Juegan blancas. Ante un juego correcto, ¿cuál debe ser el resultado? Indique línea.



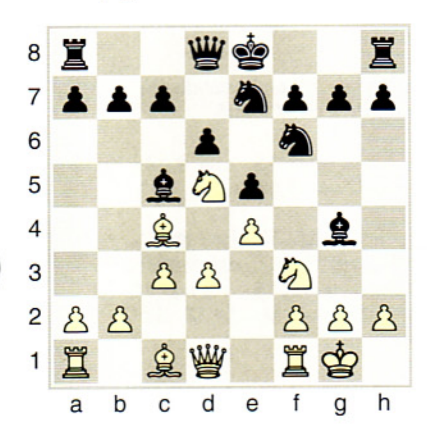
19. Juegan y ganan blancas. ¿De qué forma?



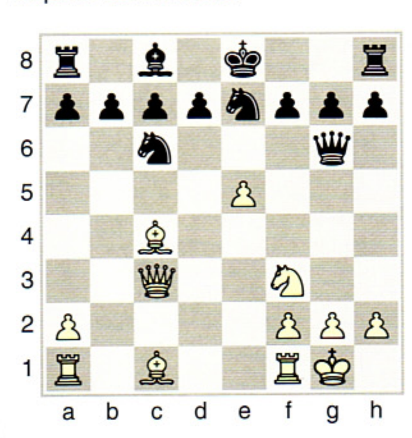
20. Dama y alfiles blancos ejercen un total dominio de la posición. ¿Cómo remataría usted el juego?



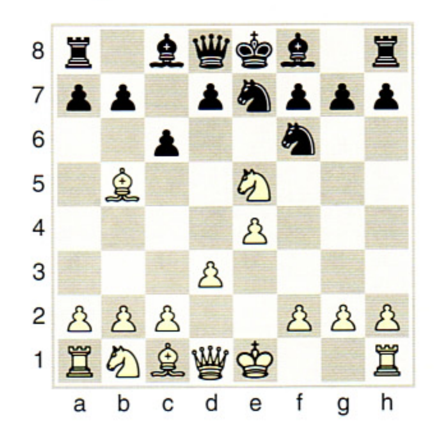
21. Con 8. ... ♞e7?, han cometido las negras un error. ¿De qué forma deben jugar las blancas?



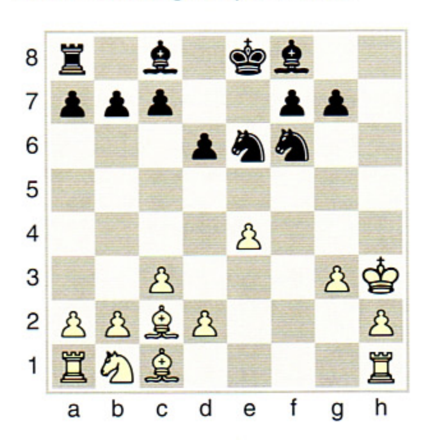
22. Las negras han aceptado dos peones de gambito, pero se han retrasado peligrosamente en el desarrollo. Proponga una línea ganadora para las blancas.



23. Esta posición se produjo después de 1. e4 e5 2. ♘f3 ♞c6 3. ♗b5 ♞f6 4. d3 ♞e7? 5. ♘xe5? c6. Con su cuarto movimiento, las negras plantearon una celada, en la que las blancas cayeron (5. ♘xe5?). Sin embargo, las blancas tienen la oportunidad de plantear una *contracelada*. (*a*) ¿Cuál? (*b*) ¿De qué forma deberían responder a ella las negras?

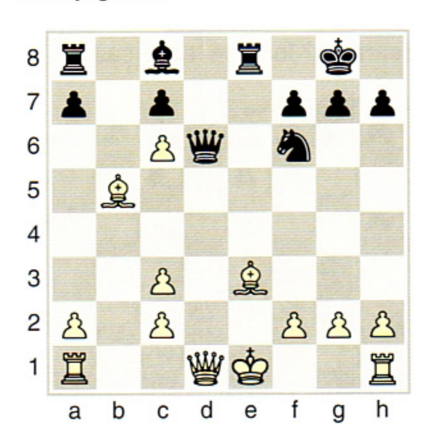


24. Las blancas sólo tienen desarrollado su alfil de c2 y tienen su rey peligrosamente expuesto. Tanto es así, que las negras pueden dar mate en cuatro. ¿De qué modo?

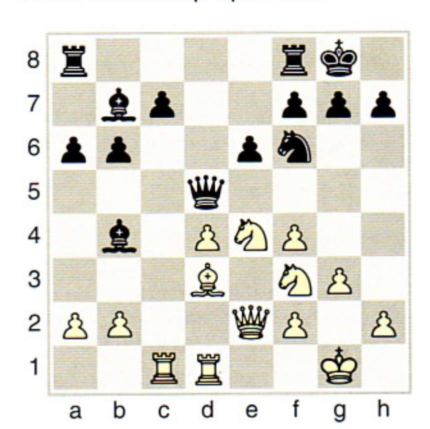




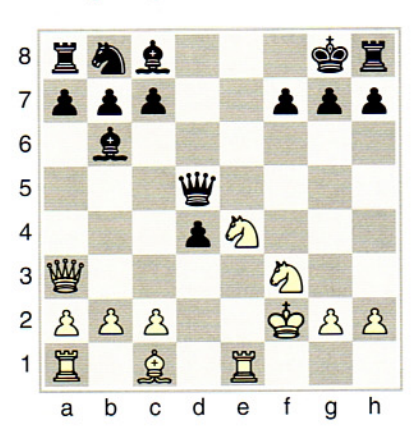
25. Con su rey peligrosamente retrasado en el centro, las blancas han cometido un último error con 12. ♗b5? ¿Cómo refutaría usted esta jugada?



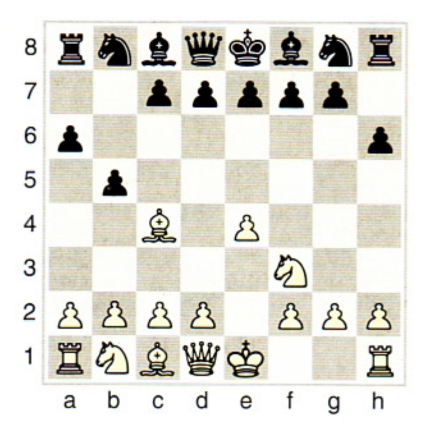
26. Las negras acaban de jugar 15. ... ♛d5?, lo que deja a las blancas con una posición ganada. ¿Qué variante decisiva propondría?



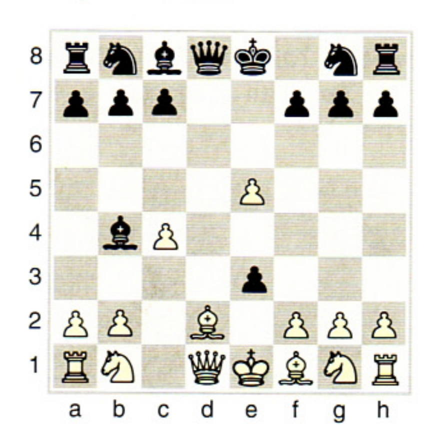
27. El desarrollo de las blancas es muy superior, lo que, sumado a la debilidad de la última fila, hace que el primer jugador pueda rematar la lucha. ¿De qué forma?



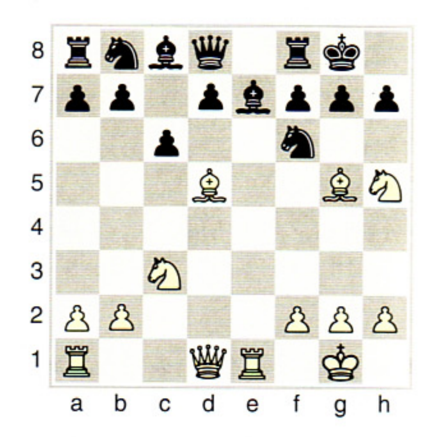
28. Las negras han usado sus tres tiempos de juego para mover peones laterales, y las blancas ya han desarrollado dos piezas y situado un peón en el centro. ¿Qué deben jugar las blancas, con su ventaja en desarrollo? Indique las líneas.



29. Esta posición resulta de los movimientos iniciales 1. d4 d5 2. c4 e5 (Contragambito Albin) 3. dxe5 d4 4. e3? ♝b4+ 5. ♗d2 dxe3. (*a*) ¿Qué sucede si las blancas toman el alfil? (*b*) ¿Hay una alternativa mejor a la captura del alfil?



30. A cambio de dos peones, las blancas no sólo han completado su desarrollo, sino que han conseguido una posición de ataque, con fuerte presión sobre el centro y el flanco de rey. ¿Ve usted una continuación ganadora?



Soluciones:

1. (*c*) Un desarrollo deficiente y ganancias prematuras de material.

2. (*b*) Se convierte en una pieza activa.

3. (*c*) Cuando el rey fuerte está delante del peón, con alguna casilla entre ellos.

4. (*a*) Del cuadrado.

5. (*c*) Reyes.

6. (*c*) Cuando están enfrentados (en una misma columna, fila o diagonal), con un número impar de casillas entre ellos.

7. (*b*) Cuando el peón se encuentra en su casilla inicial y hay un peón propio situado en el camino más corto.

8. (*a*) Que, si es descubierta, pueden explotarse sus deficiencias.

9. (*a*) Cuando el rey débil alcanza la casilla de coronación.

10. (*c*) El desarrollo.

11. 4. ... ♝d6, ganando la dama.

12. 1. b4+! ♚xc4 2. ♕d3++.

13. 12. ♘xd7! ♞xe2 13. ♘f6++.

14. 18. ♘g6! (18. ... gxh4 19. ♖xf6, ganando) y las blancas ganan. En la partida Matisons-Kostic se jugó 18. ... ♞xe4? y, después de 19. ♕xe4, las negras abandonaron.

15. No, porque el peón de f6 es un obstáculo en el camino recto (diagonal d4-h8) hacia la casilla de coronación del peón blanco.

16. Ganan blancas en ambos casos. (*a*) 1. ♔e6 ♚e8 2. f6 ♚f8 3. f7 ♚g7 4. ♔e7 y 5. f8=♕. (*b*) 1. ... ♚e8 2. ♚g7 (o bien 1. ... ♚g8 2. ♔e7), seguido del avance imparable del peón.

17. Tablas. 1. ... ♚c7, y ahora, tanto si 2. ♔a8 ♚c8, como 2. a6 ♚c8, el rey blanco no puede salir de la banda o el rey negro alcanza la casilla de coronación.

18. 1. a5 h4 2. a6 h3 3. a7 h2 4. ♔c7! (no 4. a8=♕? h1=♛+, ganando la dama blanca) 4. ... h1=♛ 5. ♔b8. Tablas, ya que la dama no puede ganar, como ya sabemos, contra un peón de torre en séptima, apoyado por su rey.

19. 1. ♔e7 ♚c8 2. ♔d6 ♚b7 3. ♔d7 ♚b8 4. ♔xc6 ♚c8 5. ♔b6 ♚b8 6. c6 ♚c8 7. c7, etc.

20. 11. e6! ♛f6 (11. ... fxe6 12. ♕xg7) 12. ♗xd7+ ♚d8 (12. ... ♝xd7?? 13. ♕xd7++) 13. ♗c6+! ♛xd4 14. e7++. Aliojin-Forrester.

21. 9. ♘xe5! ♝xd1? (lo menos malo era 9. ... dxe5 10. ♘xf6+ gxf6 11. ♕xg4) 10. ♘xf6+ gxf6 11. ♗xf7+ ♚f8 12. ♗h6++.

22. 12. ♘g5 0-0 13. ♗d3 f5 14. exf6 ♛xf6 15. ♗xh7+ ♚h8 16. ♕h3 ♛h6 (16. ... d6 17. ♗f5+ ♛h6 18. ♘f7+ ♜xf7 19. ♗xh6) 17. ♘f7+ (1-0). Si 17. ... ♜xf7, 18. ♗xh6, etc.

23. (*a*) Con 6. ♘c4!?, y si 6. ... cxb5??, 7. ♘d6++. (*b*) Después de 6. ... ♞g6, las negras siguen ganando pieza, ya que si 7. ♗a4, 7. ... b5.

24. 14. ... ♞f4+ 15. ♔h4 ♞g2+ 16. ♔g5 ♞h7+ 17. ♔h5 g6++.

25. 12. ... ♛c5! 13. ♗e2 ♛xc3+ 14. ♗d2 ♜xe2+! 15. ♔xe2, y ahora sigue mate en cuatro: 15. ... ♝a6+ 16. ♔e1 ♜e8+ 17. ♕e2 ♛xa1+ 18. ♗c1 ♛xc1++.

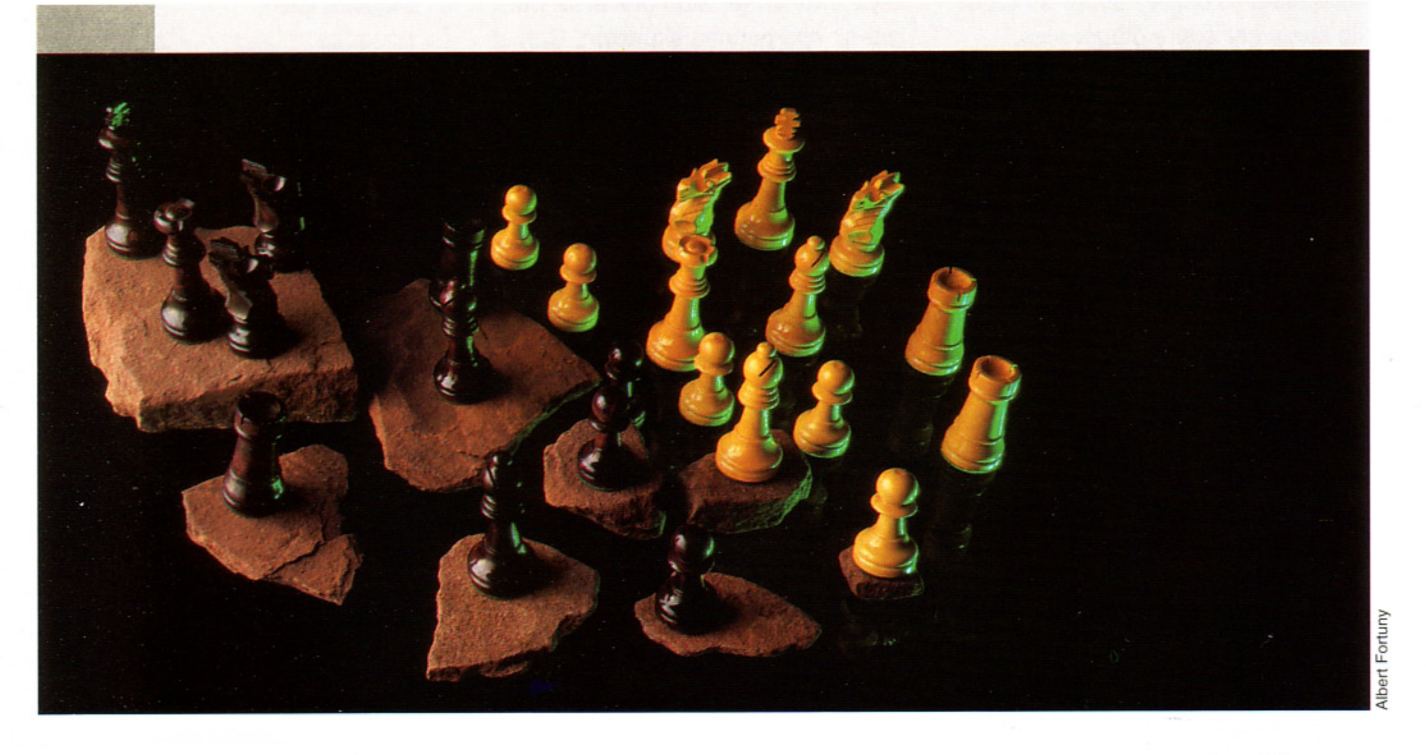
26. 16. ♘fg5 ♞e8 (se amenazaba 17. ♘xf6+ gxf6 18. ♘xh7) 17. ♘xh7! f5 (no 17. ... ♚xh7?, por 18. ♘f6+, ganando la dama) 18. ♘hg5 (1-0). Si 18. ... fxe4, 19. ♗xe4 y 20. ♗xb7. Capablanca-Becker (Karlsbad, 1929).

27. 12. ♘f6+! gxf6 13. ♕xf8+!! ♚xf8 14. ♗h6+ ♚g8 15. ♖e8++.

28. 4. ♗xf7+! ♚xf7 5. ♘e5+ ♚e6 (si 5. ... ♚e8, 6. ♕h5+ g6 7. ♕xg6++ ; 5. ... ♚f6 6. ♕f3+ ♚xe5 7. ♕f5+ ♚d6 8. ♕d5++) 6. ♕g4+ ♚xe5 (6. ... ♚f6 7. ♕f5++) 7. ♕f5+ ♚d6 8. ♕d5++.

29. (*a*) 6. ♗xb4? exf2+ 7. ♔e2 fxg1=♞+! (no 7. ... fxg1=♛, por 8. ♕xd8+ ♚xd8 9. ♖xg1) 8. ♖xg1 ♝g4+, ganando la dama. Si 8. ♔e1, 8. ... ♛h4+, con fuerte ataque.
(*b*) El mal menor era 6. fxe3, pero con este movimiento las blancas quedaban con una mala estructura de peones.

30.13. ♖xe7! ♛xe7 14. ♗xf6 ♛b4 15. ♗xg7 ♜e8 16. ♗xf7+! ♚xf7 17. ♕f3+ ♚g8 18. ♗h6 d5 19. ♘f6+ ♚h8 20. ♘xe8 (1-0).


Albert Fortuny

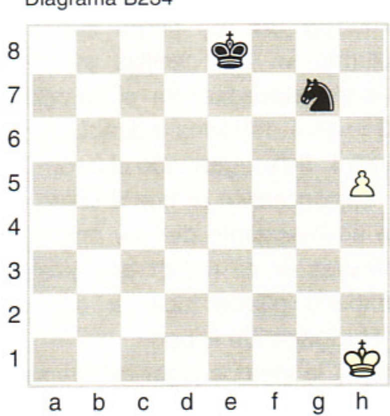
El rasgo más característico del juego del caballo en el final es su lentitud de movimientos, su dificultad para trasladarse rápidamente de un sector a otro del tablero. Esto hace que cuando debe luchar solo contra peones resulte torpe, sobre todo si los peones están alejados entre sí.

Incluso contra un solo peón puede tener dificultades un caballo, como a continuación veremos.

Caballo contra peón

La torpeza de movimientos del caballo en su lucha contra un peón se agudiza cuando el peón es de torre.

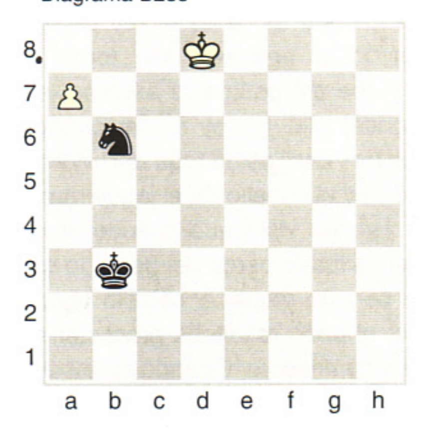
Diagrama B234



En el *diagrama B234* las negras pierden después de **1. h6**, ya que si **1. ... ♚f7(f8), 2. h7**, y no pueden impedir que el peón alcance la casilla h8, convirtiéndose en dama.

Como es lógico, en cada caso es vital la situación de los reyes para el resultado de la lucha. Si el peón está muy avanzado (sexta o séptima fila, si es blanco; tercera o segunda, si es negro) y su rey cerca de él, este bando tiene muchas posibilidades de victoria.

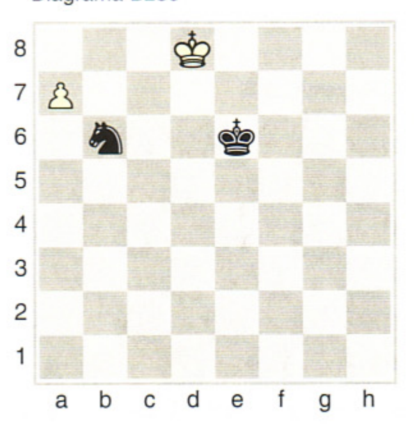
Diagrama B235



En el *diagrama B235* vemos que las blancas, si es su turno de juego, ganan fácilmente, con **1. ♔c7 ♞a8+ 2. ♔b7**.

Sin embargo, la situación cambia si el rey negro puede llegar en dos jugadas a la casilla c7 o c8 como, por ejemplo, en el *diagrama B236*, donde sólo se ha modificado la posición del rey negro con relación al *diagrama B235*.

Diagrama B236



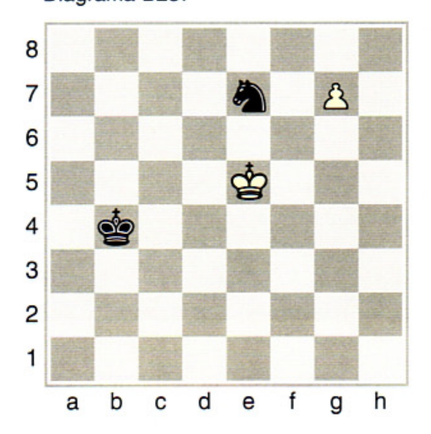
En este caso, después de **1. ♔c7 ♞a8+ 2. ♔b7**, las negras juegan **2. ... ♚d6!** y consiguen tablas, puesto que si **3. ♔xa8**, sigue **3. ... ♚c7**, y se habrá producido un final de rey y peón de torre contra rey, en el que el rey del bando fuerte está ahogado.

Gracias a estos ejemplos empezamos a comprender que el ataque

más efectivo del rey sobre un caballo suele ser sobre diagonales.

Cuando el peón no es de torre, aunque esté avanzado y pueda ser apoyado por su rey, existen algunas posiciones en las que el caballo puede ofrecer una excepcional resistencia, consiguiendo salvar el juego, como sucede en el *diagrama B237*.

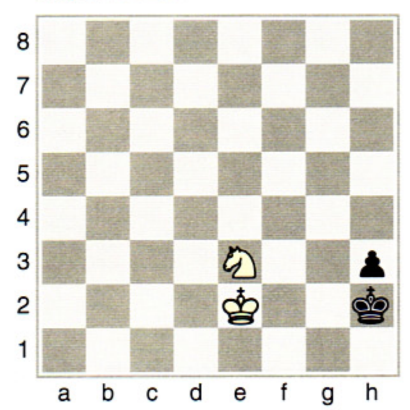
Diagrama B237



Aun jugando blancas, el final es tablas: **1. ♔e6 ♞g8 2. ♔f7 ♞h6+ 3. ♔g6 ♞g8 4. ♔h7 ♞f6+**, etc.

Sin embargo, no en todos los casos el caballo forma parte del bando a la defensiva. Algunas veces, ¡su equipo es el que ataca!

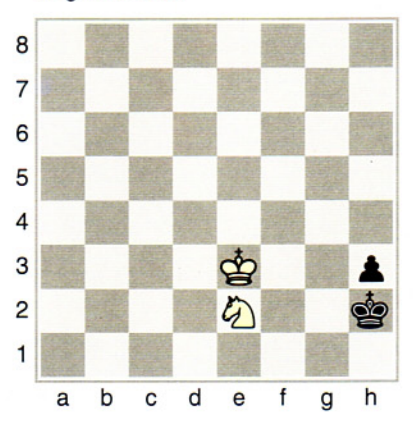
Diagrama B238



En el *diagrama B238* ganan las blancas, si juegan: **1. ♔f2 ♚h1 2. ♘f1 h2** (única) **3. ♘g3++**. Aquí el peón de torre ha sido un lastre y las negras han perdido porque *la obligación de jugar conduce a la derrota*. Esto se llama **Zugzwang** en ajedrez y es un término universal para definir esa penosa situación. Con el Zugzwang nos encontraremos en numerosos finales en los que suele ser un factor decisivo.

Si invertimos la posición del caballo y el rey blanco, estamos en el *diagrama B239*.

Diagrama B239

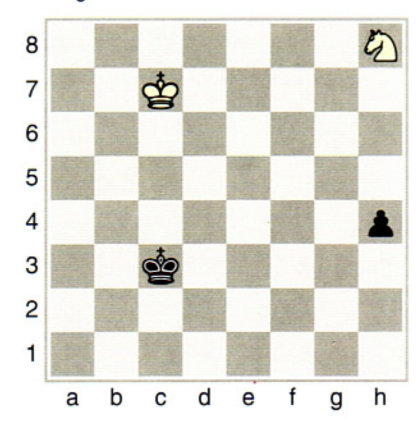


Podemos ver que en este caso también ganan blancas mediante un procedimiento un poco más largo: **1. ♔f3** (no 1. ♔f2, por 1. ... ♚h1, y el rey negro no queda ahogado) **1. ... ♚h1 2. ♔f2 ♚h2** (si 2. h2??, naturalmente 2. ... ♘g3++) **3. ♘c3 ♚h1 4. ♘e4 ♚h2 5. ♘d2 ♚h1 6. ♘f1**. ¿Qué han hecho las blancas? Ni más ni menos que, mediante jugadas de caballo, llegar a la posición del *diagrama B238*, de modo que ahora, después de la obligada **6. ... h2**, sigue **7. ♘g3++**. El método es llevar el rey débil al rincón y, una vez allí, forzar el avance del peón a la séptima (segunda) fila. El rey fuerte controla las tres casillas de fuga del rey contrario y el caballo da el jaque mate.

Hemos visto que cuando el rey está situado cerca del peón, lo que le permite atacar el caballo enemigo, el peón resultaba prácticamente incontrolable. Cuando el rey está alejado de su peón, el caballo puede mostrar importantes recursos defensivos, impidiendo que el rey contrario se acerque.

El *diagrama B240* muestra un estudio compuesto por el famoso

Diagrama B240



teórico Grigoriev en 1932. Veamos de qué modo sorprendente consiguen las blancas salvar la partida:

1. ♘f7!	**...**

La clave de la maniobra defensiva es que el caballo debe ganar un tiempo jaqueando al rey, ya que no es posible impedir que el peón alcance la segunda fila. Por tanto, la única esperanza es pararlo en la misma casilla de coronación, h1.

1. ...	**h3**
2. ♘g5	**...**

No sirve 2. ♘d6, por 2. ... ♚d3! 3. ♘f5 ♚e2! 4. ♘g3+ ♚f2, y las negras ganan.

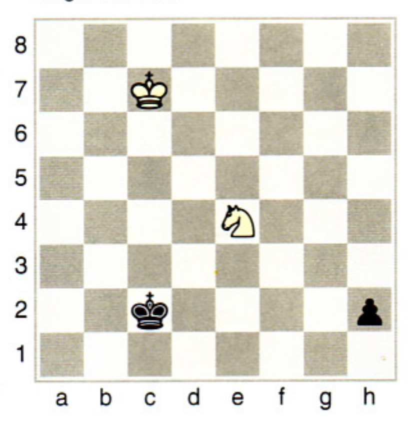
2. ...	**h2**
3. ♘e4+	**♚c2**

¡Increíble!, si el rey juega 3. ... ♚d3, 4. ♘g3! y el caballo ha construido una perfecta barrera defensiva, ya que impide cualquier aproximación del rey negro sobre la columna **e**. Las casillas e2 y e4 quedan atacadas por el caballo y e3 lo está de forma indirecta (3. ... ♚e3 4. ♘f1+, ganando el peón).

La conclusión es que la única vía de acercamiento del rey negro es a través de c2 (c2-d1-e1), porque tampoco puede jugar a d2, por ♘f1+, ganando el peón.

Así, la idea de jugar directamente a c2 es para ganar un tiempo.

Diagrama B241



4. ♘g3!	**...**

Si 4. ♘f2?, 4. ... ♚d2 5. ♔d6 ♚e2 6. ♘h1 ♚f3(f1), ganando.

4. ...	**♚d1**
5. ♔d6	**♚e1**
6. ♔e5	**♚f2**
7. ♔f4	**...**

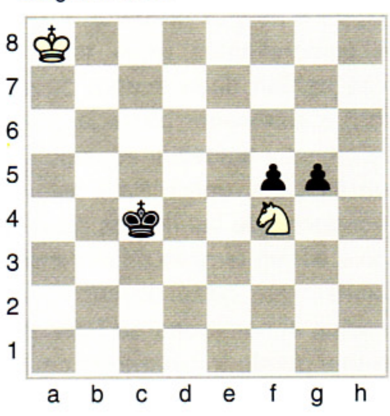
El rey blanco ha llegado a tiempo para proteger su caballo. Tablas. Si el rey blanco estuviera una casilla más alejado, las negras ganarían.

Caballo contra dos peones

El caballo se defiende mal contra peones separados (aislados), sobre todo si están muy alejados uno de otro.

Veamos una posición en la que el caballo lucha solo (sin ayuda de su rey) contra dos peones unidos.

Diagrama B242



En esta posición didáctica del maestro Chejover, las blancas dan la impresión de estar completamente perdidas. Sin embargo, en último término, consiguen salvarse gracias a una brillante maniobra defensiva:

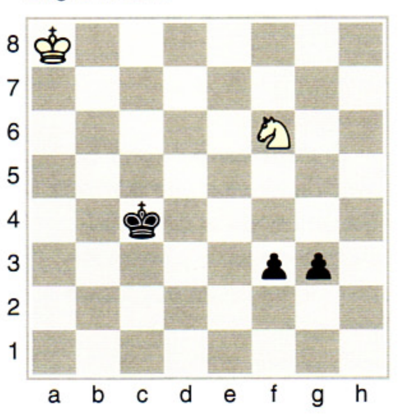
1. ♘e6!	**g4**
2. ♘g7	**f4**

Si 2. ... g3, 3. ♘xf5 g2 4. ♘e3+ y 5. ♘xg2.

3. ♘h5	**f3**
4. ♘f6	**g3**

No sirve 4. ... f2, por 5. ♘xg4 f1=♛ 6. ♘e3+ y 7. ♘xf1.

Diagrama B243



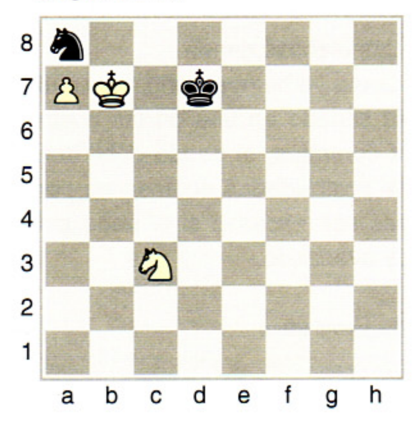
5. ♘e4	**g2**
6. ♘d2+	**...**

A cualquier respuesta del rey negro sigue 7. ♘xf3 y tablas. La desfavorable situación del rey negro es lo que ha permitido al caballo llevar a cabo un incansable y eficaz trabajo defensivo.

Caballo y peón contra caballo

En este final el bando fuerte tiene buenas posibilidades de ganar si el peón está muy avanzado. En caso contrario, las posibilidades de tablas aumentan. Una vez más, los peones de torre son los más difíciles de controlar y los centrales presentan más posibilidades defensivas.

Diagrama B244



Este final compuesto por André Chéron, en 1926, es una posición ganadora. La clave defensiva radica en que el caballo negro no puede ser capturado (como en el caso del *diagrama B236*), ya que si 1. ♔xa8?, el rey negro jugaría a c7, oscilando entre esta casilla y c8, e impidiendo así que el rey contrario salga de la banda. Las blancas deben maniobrar:

1. ♘d5	**♚d8**

Si el rey negro juega a cualquier otra casilla, sigue 2. ♔xa8.

2. ♘b6	**♞c7**
3. ♔c6!	**...**

Con esta jugada las blancas les devuelven el turno de juego a las negras, situándolas en Zugzwang. Las blancas ganan, ya que, como es evidente, si el rey negro se aparta, su caballo queda indefenso, y si se mueve éste, el peón corona.

En caso de que jugasen negras, se ganaría así:

1. ...	**♚d6**
2. ♘d5!	**♚d7**

Si 2. ... ♚xd5?, 3. ♔xa8, seguido de 4. ♔b8, y el peón corona.

3. ♘b6+	**♚d6**

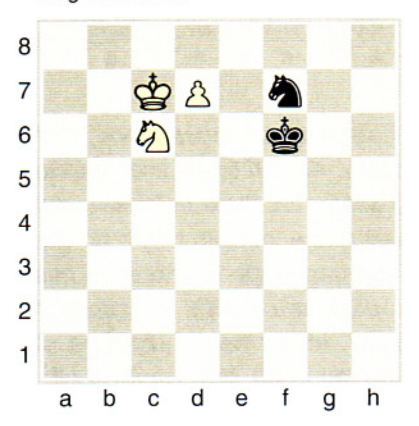
También sería válido 3. ... ♚d8, con la misma respuesta.

4. ♘xa8 ...

Las blancas ganan.

Como ya hemos dicho, si el peón está situado en una de las columnas centrales, el bando débil tiene más posibilidades defensivas, pero éstas son escasas si el peón está muy avanzado.

Diagrama B245



En la posición del *diagrama B245* (también de A. Chéron, 1926), juegan blancas y ganan. El método ganador de esta jugada se basa en la expulsión del caballo negro impidiendo que controle la casilla de coronación.

1. ♘a5! **♚f5**

Si 1. ... ♚e7, 2. ♘b7 ♚ juega 3. ♘d6. A cualquier otra jugada de rey sigue también 2. ♘c4.

2. ♘c4 ...

Amenaza 3. ♘d6, que no puede impedirse con 2. ... ♚e6.

2. ... **♞g5**

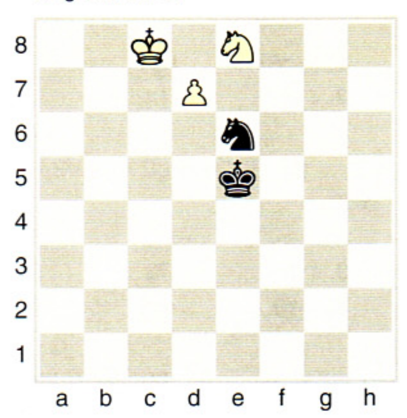
El único recurso, especulando con que si 3. d8=♕, seguiría 3. ... ♞e6+.

3. ♘d6+ **♚e5**
4. ♔c8! ...

De esta forma, el rey blanco sale del jaque doble.

4. ... **♞e6**
5. ♘e8 ...

Diagrama B246



Las negras no pueden impedir 6. ♘c7, que fuerza la promoción.

Recuerde

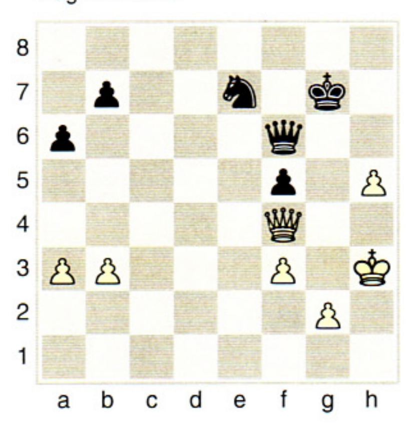
*El **zugzwang** es una expresión técnica que significa que el bando al que le corresponde jugar pierde precisamente por la obligación de jugar.*

Un caso curioso

Dada la aridez de estos finales, vamos a comentar ahora una curiosa anécdota que se produjo en la alta competición, en la que el juego puede convertirse en un final de caballo y dos peones contra cuatro peones, de ahí su inclusión en esta unidad.

La posición que refleja el *diagrama 247* se produjo en la partida Simagin-Sajtar (Moscú-Praga, 1946). Como puede verse, las blancas no las tienen todas consigo, con dos peones por el caballo enemigo. El ideal defensivo del joven maestro internacional Simagin sería poder ligar sus peones del flanco de rey

Diagrama B247



para poder luchar con ciertas garantías de salvar el juego. Pero 54. g4 no es satisfactoria, porque después de 54. ... fxg4+, el peón solamente puede retomarse de dama, pues de otro modo ésta queda "colgada", es decir, indefensa.

Sin embargo, tras una larga reflexión, encontró la fórmula mágica y se decidió por **54. g4!?!**, y después de **54. ... fxg4+**, la maravillosa respuesta y solución fue **55. ♕xf6+!!??**

Las negras respondieron **55. ... ♚xf6**, y, por fin, con **56. fxg4**, Simagin pudo culminar su plan, enlazando los peones del flanco de rey.

El problema es que, hasta ahora, no se conoce un caso en que pueda violarse el reglamento, respondiendo a un jaque con otro jaque. En este caso, el espejismo reglamentario no sólo superó la mente de los dos ajedrecistas, sino también la del árbitro y hasta llegó a plasmarse en los tableros de demostración cara al público. Pero el público, ¡sí descubrió la *barbaridad*!, y los árbitros obligaron a ambos contendientes (¡que todavía no se habían dado cuenta de su error!) a retroceder hasta la posición crítica y proseguir el juego de acuerdo a las reglas. Para colmo, el conductor de las negras, Sajtar, llegó a ser un famoso árbitro internacional, que quizá descubrió su vocación al comprobar la facilidad con que puede incurrirse en deslices reglamentarios.



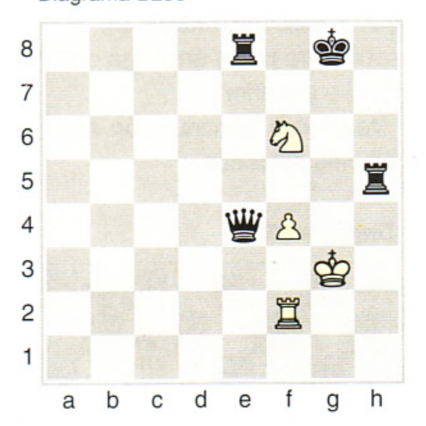
Albert Fortuny

El ataque

El ataque directo de una pieza a otra se llama ataque simple. Si una pieza ataca varias piezas enemigas a la vez, es un ataque múltiple.

El lector está sobradamente familiarizado con los ataques lineales de piezas y sólo a modo de ilustración mostraremos un ejemplo de ataque múltiple.

Diagrama B253

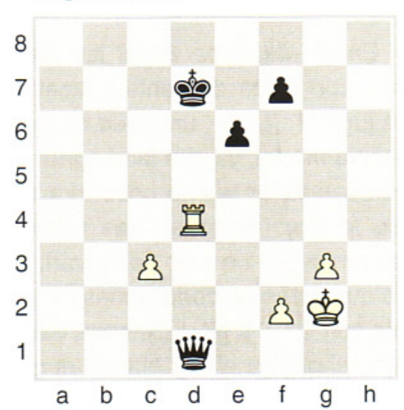


En el *diagrama B253* el caballo de f6 da jaque al rey y, al mismo tiempo, ataca la dama y las dos torres enemigas. Este tipo de jaque de caballo se conoce popularmente como *jaque a toda la familia*.

El ataque múltiple se da pocas veces en ajedrez y la forma de ataque múltiple que puede verse con más frecuencia en las partidas reales es el **ataque doble**, que se produce cuando una pieza ataca de manera simultánea dos piezas enemigas.

La forma más temible de ataque doble es el **jaque doble**, es decir, cuando una pieza lleva a cabo un ataque doble, pero las piezas atacadas son rey y dama rivales.

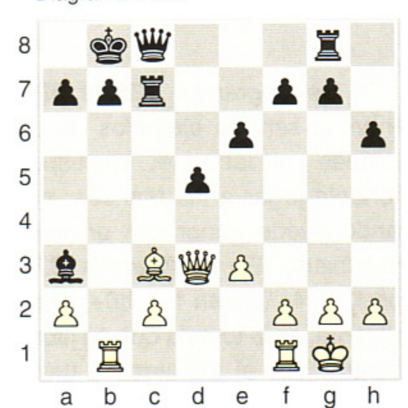
Diagrama B254



En el *diagrama B254* podemos ver un caso de jaque doble. La torre blanca ataca simultáneamente rey y dama negros.

El **ataque descubierto** es un ataque doble, que se produce al despejar una línea de ataque de una pieza, a la vez que la pieza jugada ataca otra enemiga. En el *diagrama B255* tenemos un ejemplo muy claro de esto.

Diagrama B255



Las blancas, con 1. ♗e5, atacan la torre negra de c7 y, al liberar la tercera fila, permiten que su dama ataque, al mismo tiempo, el alfil de a3. Por lo tanto, una vez que el alfil se retire, las negras perderán calidad (2. ♗xc7+).

La forma más peligrosa de ataque descubierto es el **jaque descubierto**, cuando la pieza que juega

libera una línea de ataque al rey contrario, situando éste en jaque, al mismo tiempo que queda atacada otra pieza.

Diagrama B256

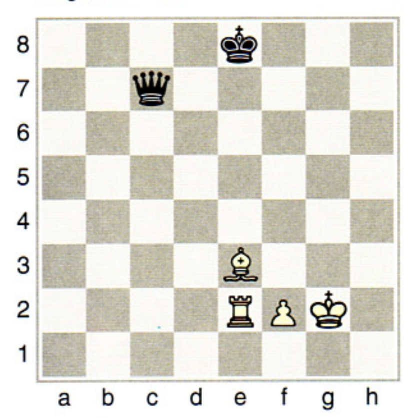
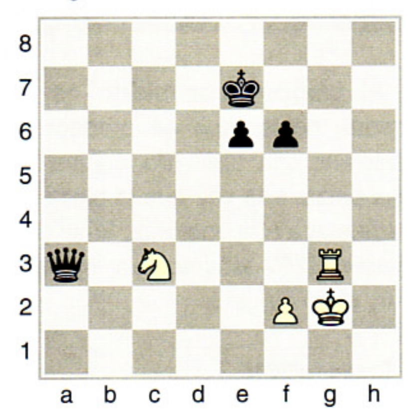


Diagrama B257



En los *diagramas B256* y *B257* tenemos sendos ejemplos de posiciones en las que, correspondiéndole jugar a las blancas, este bando puede ganar con un jaque descubierto. En el *diagrama B256* con 1. ♗f4+ (o bien 1. ♗b6+). Naturalmente, es la torre la que da jaque, mientras que el alfil ataca la dama. Si, ahora, 1. ... ♚d7 (o bien 1. ... ♚d8), sigue 2. ♗xc7 y las blancas han ganado la dama por un alfil. La mejor defensa para las negras (lo menos malo) es 1. ... ♛e7 y, después de 2. ♖xe7+ ♚xe7, las blancas han debido entregar su torre a cambio de la dama.

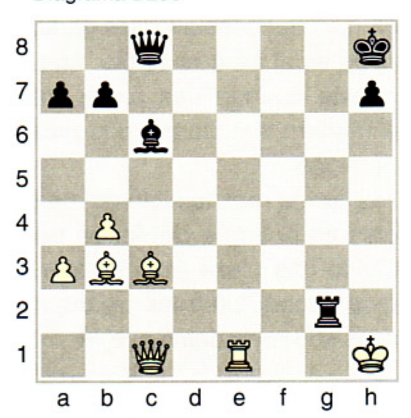
En el *diagrama B257*, las blancas ganan fácilmente con 1. ♘d5+ exd5 2. ♖xa3. El mecanismo del jaque doble es similar al del caso anterior: al jugar el caballo queda liberada la tercera fila y, mientras el caballo jaquea, la dama negra queda atacada por la torre contraria.

Ahora bien, los casos que hemos visto son extremos, porque la pieza que quedaba atacada *en segundo plano* era la dama.

En la mayoría de los casos que se le presenten al lector en la práctica, esta segunda pieza puede ser de menor valor, o incluso podría ser un peón, pero lo cierto es que el jaque doble es un arma terrorífica para quien dispone de esa posibilidad y temible para quien debe sufrirla.

Por último, vamos a ver un ejemplo de *contrajaque*, con lo que un bando prácticamente indefenso se salva gracias a un jaque descubierto, que a la vez es una cobertura defensiva.

Diagrama B258



En el *diagrama B258* las blancas, con pieza de ventaja, acaban de jugar 1. ♗c3+, un jaque en apariencia mortal, ya que las negras no parecen tener buena cobertura sobre la gran diagonal. Las negras, sin embargo, no solo se salvan, sino que están en condiciones de ganar con 1. ... ♜g7+! Defensa y ataque: ahora es el rey blanco el que está en jaque. Como tampoco hay cobertura sobre la gran diagonal blanca (♗d5 y ♖e4 sólo retrasarían el desenlace), el rey debe moverse, y después de 2. ♔h2, las negras dan mate con 2. ... ♛h4++.

> **Recuerde**
>
> *La forma más efectiva de* ***ataque doble*** *es el* ***jaque doble****. La forma más efectiva de* ***ataque descubierto*** *es el* ***jaque descubierto****.*

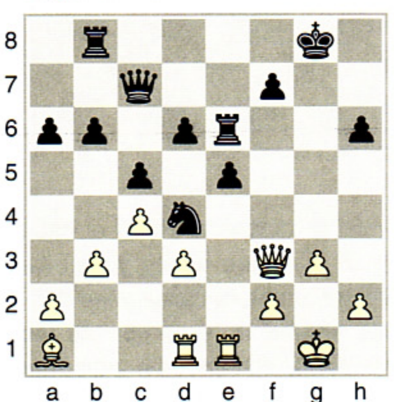
La defensa

Cuando una pieza es atacada por otra enemiga, hay seis posibilidades teóricas de responder a ese ataque. Decimos teóricas porque no siempre existen las seis posibilidades, pero puede darse el caso de que sí se disponga de varias. Son éstas:

- **Cambio**. La pieza agresora se cambia por otra del mismo valor.
- **Defensa**. La pieza atacada se protege.
- **Desplazamiento**. La pieza atacada se retira de la línea de ataque.
- **Interposición**. Se sitúa una pieza del mismo bando de la atacada entre ésta y la agresora. (La interposición no es posible cuando la pieza agresora es un caballo.)
- **Neutralización**. Se inmoviliza la pieza agresora.
- **Contraataque**. El bando de la pieza atacada realiza un ataque sobre otra pieza enemiga de valor igual o superior.

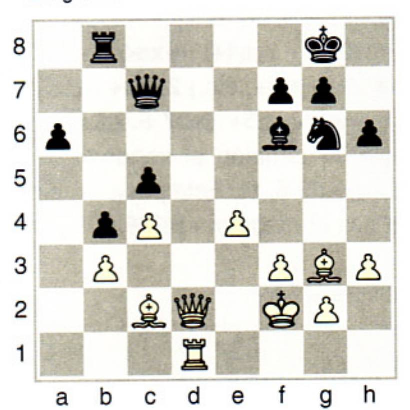
Veamos a continuación algunos ejemplos prácticos.

Diagrama B259



Con su última jugada (...♞d4), las negras atacan la dama blanca con su caballo. En respuesta a este ataque, las blancas disponen de dos posibilidades: 1) cambiar el caballo por el alfil de a1; 2) desplazar la dama. En este segundo caso, la dama cuenta con numerosas casillas de retirada, pero eso significaría permitir que el caballo negro ocupara una posición muy dominante, que *ataca* cuatro casillas del campo blanco (b3, c2, e2, f3). La única duda surge con la posibilidad de jaque en g4, Si las blancas juegan 1. ♕g4+, ¿qué pasaría? La mejor respuesta parece ser 1. ... ♜g6 y la dama vuelve a quedar atacada, sin jugadas claras. Las negras ganan tiempos y volverán a jugar. Así pues, lo mejor es 1. ♗xd4, cambiando el caballo por una pieza de igual valor y zanjando la amenaza.

Diagrama B260



La posición del *diagrama B260* nos servirá para comentar varias posibilidades defensivas. Las blancas, con 1. ♗g3, atacan la dama negra. Pasemos revista a las posibilidades defensivas de que dispone su bando:

a) Si la dama se retira (desplazamiento), se pierde la torre, con lo que las blancas ganarían calidad.

b) No es posible 1. ... ♞f4?, porque la casilla f4 está controlada dos veces por las blancas.

c) 1. ... ♝g5? (contraataque) tampoco sirve, porque, según las *cuentas de la vieja*, con 2. ♗xc7 ♝xd2 3. ♗xb8, las blancas ganarían una torre.

d) 1. ... ♞e5 (interposición) no es satisfactoria, porque las blancas pueden seguir con 2. f4, expulsando el caballo y, después, quizá 3. e5, activando el alfil de casillas blancas.

e) 1. ... ♝e5 (interposición) sí es una buena defensa, porque al mismo tiempo pasa a atacar el alfil blanco de g3, obligando a las blancas prácticamente a cambiarlo.

f) Todavía disponen las negras de otra opción, que es sin duda la defensa más activa: 1. ... ♝h4 (neutralización), clavando el alfil blanco, y forzando la respuesta 2. ♗xh4 ♞xh4.

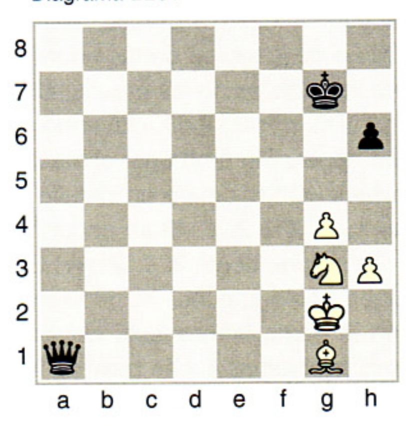
Introducción al concepto de sacrificio

En la unidad 9 definimos el concepto de **combinación**, que va siempre ligado al de **sacrificio**.

El **sacrificio** es una entrega voluntaria de material que suele formar parte de una **combinación**, que, como recordaremos, consiste en una secuencia forzada para lograr alguna ventaja importante, como el mate, ganancia de material o tablas, en una posición aparentemente perdida.

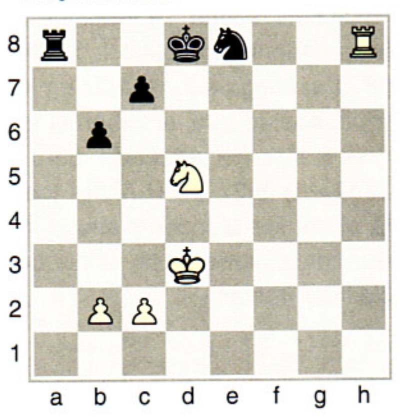
En el *diagrama B261* tenemos un ejemplo de sacrificio, que permite realizar una combinación muy sencilla.

Diagrama B261



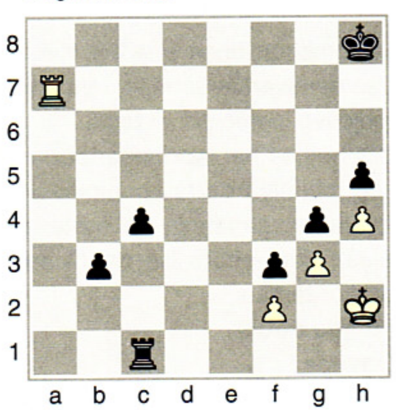
Con 1. ♗d4+!, las blancas dan jaque doble. Tras la respuesta obligada, 1. ... ♛xd4, sigue 2. ♘f5+ (nuevo jaque doble), y las blancas han ganado la dama enemiga.

Diagrama B262



En el *diagrama B262* tenemos un caso claro de una sencilla combinación con el fin de ganar pieza: 1. ♖xe8+! (esto no se puede considerar, propiamente hablando, un sacrificio, sino un *seudosacrificio*) 1. ... ♚xe8 2. ♘xc7+ ♚ juega 3. ♘xa8, ganando la torre.

Diagrama B263



En el *diagrama B263* vemos que las negras tienen la partida completamente ganada, debido a sus dos peones pasados y unidos del flanco de dama. Pero les toca jugar a las blancas. ¿Qué pueden hacer? La situación es desesperada, puesto que el jaque en la última fila no sirve (1. ♖a8+ ♚g7 2. ♖a7+ ♚f6, y el rey sigue subiendo hasta refugiarse detrás de sus peones). Sin

embargo, debe llamarnos la atención el hecho de que ni el rey ni ninguno de los peones blancos disponen de jugada, solamente la torre.

Esto nos permite llegar a la conclusión de que si la torre no existiera, el final sería tablas por ahogado. ¡La torre sobra! Ya tenemos la solución: ¡entreguémosla! 1. ♖h7+! ♚g8. Las negras no caen en la trampa, puesto que, si toman la torre, es tablas por ahogado, pero... 2. ♖g7+! ♚f8 3. ♖f7+! Ahora todo está claro: las blancas piensan jaquear con su torre hasta el día del juicio final. Tablas.

Recuerde

Las formas más activas de defensa contra el ataque de una pieza son: ***cambio, contraataque*** *y* ***neutralización*** *(o clavada).*

Clasificación de las combinaciones

Las combinaciones pueden clasificarse de diversas formas, tanto por el objetivo, como por el tema.

Ya hemos hablado anteriormente del objetivo de las combinaciones (mate, ganancia de material, tablas), pero ahora las clasificaremos por temas:

- **Ataque doble**.
- **Clavada**.
- **Debilidad de la última (primera) fila**.
- **Desviación**.
- **Obstrucción**.
- **Atracción**.
- **Destrucción de la defensa**.
- **Rayos X**.
- **Autobloqueo**.

En unidades sucesivas iremos estudiando de forma gradual todos estos temas combinativos, con los correspondientes ejemplos, para facilitarnos su comprensión.

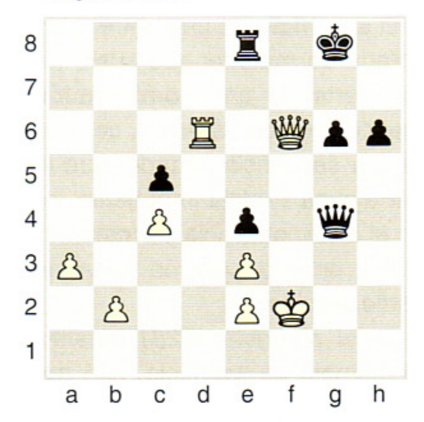

J. Senda

Ejemplos de combinaciones

Aunque en ajedrez la combinación es la excepción y no la regla, los resultados que con ella pueden lograrse son tan extraordinarios que justifican su estudio. El gran campeón Aliojin llamó a las combinaciones *la poesía del ajedrez*.

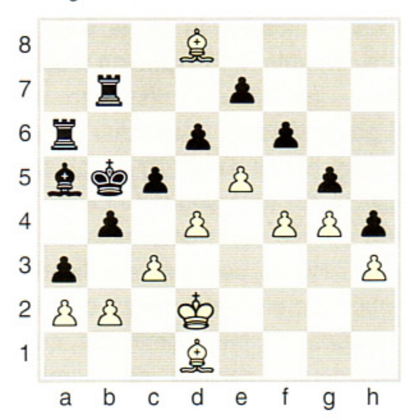
Veamos a continuación algunos interesantes ejemplos.

Diagrama B264



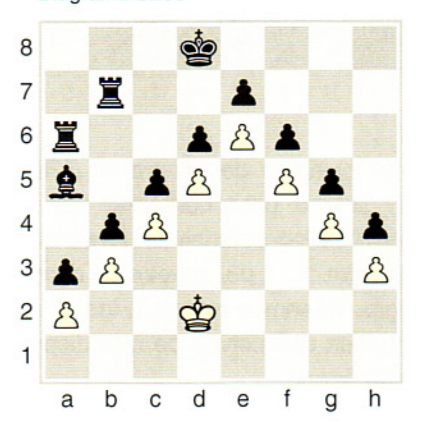
En la posición del *diagrama B264*, correspondiente a la partida Makogonov-Chejover (Tiflis, 1937), el turno de juego es de las negras, pero las blancas no les preocupaba 1. ... ♜f8, por 2. ♖d8, clavando la torre negra. Sin embargo, el maestro Makogonov omitió un detalle y tras **1. ... ♜f8 2. ♖d8** se encontró con la sorprendente **2. ... ♛h4+!** Un ataque doble impune, ya que **también** la dama blanca está clavada sobre la columna **f**. Las blancas tuvieron que rendirse en el acto.

Diagrama B265



La posición del *diagrama B265* es un estudio artístico de E. Rudolph (1912). Las negras, como es evidente, tienen una abrumadora ventaja material e incluso parece que las blancas no podrán evitar el cambio de uno de sus alfiles. Llaman poderosamente la atención las cadenas de peones y el hecho de que todos ellos (los 16) sigan sobre el tablero. Éste es un factor clave, que explotarán brillantemente las blancas: **1. ♗a4+! ♚xa4** (si 1. ... ♚c4, 2. ♗b3+, etc.) **2. b3+ ♚b5 3. c4+ ♚c6 4. d5+ ♚d7 5. e6+!** (entregando también el segundo alfil) **5. ... ♚xd8 6. f5**. Esta posición bien merece el *diagrama B266*.

Diagrama B266



Lo que en principio parecía una barricada ha acabado convirtiéndose en una fortaleza inexpugnable. Las tres piezas negras son perfectamente inútiles en esta posición, porque no puede romperse el absoluto bloqueo. Tablas.



Albert Fortuny

14 partidas instructivas

En esta unidad veremos catorce partidas ilustrativas de los temas ya estudiados, fundamentalmente retraso en el desarrollo y errores comunes en las aperturas, como dudosas capturas de peones y el movimiento reiterado de algunas piezas en la primera fase del juego.

Aperturas abiertas

Chéron-Jeanlose
Leysin 1929
Apertura Italiana

1. e4 e5 2. ♘f3 ♞c6 3. ♗c4 d6

Una respuesta irregular a la Apertura Italiana.

4. ♘c3 ♝g4 5. h3 ♝h5?

Era obligado jugar 5. ... ♝xf3 6. ♕xf3 ♞f6 7. d3, aunque las blancas tendrían ya la ventaja de la pareja de alfiles. (Véase *diagrama B272.*)

6. ♘xe5!

Aquí se produce una combinación relacionada con el *Mate de Légal*, que ya hemos estudiado.

Diagrama B272



6. ... ♝xd1??

Había que jugar 6. ... ♞xe5 7. ♕xh5 ♞xc4 8. ♕b5+ c6 9. ♕xc4. Con la textual se produce el mate antes mencionado.

7. ♗xf7+ ♚e7 8. ♘d5++

Greco-aficionado
Hacia 1620
Gambito de Rey

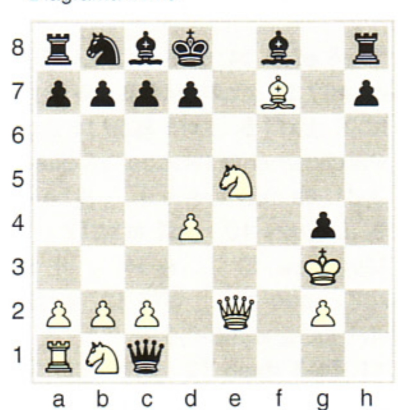
1. e4 e5 2. f4 exf4 3. ♘f3 g5 4. ♗c4 g4 5. ♘e5 ♛h4+ 6. ♔f1 ♞f6 7. ♗xf7+ ♚d8 8. d4 ♞xe4 9. ♕e2

Greco provoca el jaque siguiente, pues ha visto un ataque imparable.

9. ... ♞g3+ 10. hxg3 ♛xh1+ 11. ♔f2 fxg3+ 12. ♔xg3 ♛xc1

Las negras siguen capturando material con la dama, pero estaban ya perdidas. Si 12. ... c6, 13. ♗f4.

Diagrama B273



13. ♘c6+! ♞xc6 14. ♕e8++

El error de las negras es haber jugado sólo con su dama y el caballo rey, de ahí el subdesarrollo final.

Aficionado-Janowski
Gambito de Rey

1. e4 e5 2. f4 d5 3. ♘f3 dxe4 4. ♘xe5 ♝c5 5. ♘c3 ♞f6 6. ♕e2 ♞c6 7. ♘xf7?

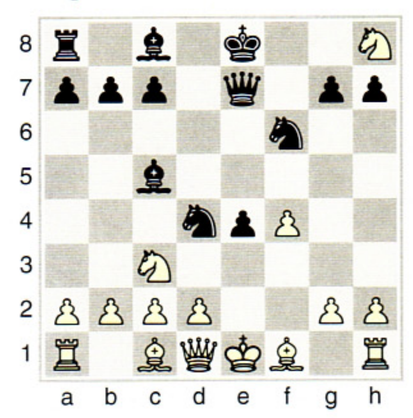
Con idea de ganar un peón (7. ... ♚xf7 8. ♕c4+ y 9. ♕xc5), a costa del desarrollo.

7. ... ♛e7! 8. ♘xh8?

Las blancas han ganado la torre (o calidad), pero las negras atacan.

8. ... ♞d4 9. ♕d1

Diagrama B274



9. ... ♞f3+! 10. gxf3 exf3+ 11. ♗e2 f2+! 12. ♔f1 ♝h3++

Este alfil realiza, con su primera jugada, ¡la última de la partida!

Chigorin-D. Martínez

Nueva York 1889

Gambito de Rey

1. e4 e5 2. f4 ♝c5 3. ♘f3 d6 4. ♘c3 a6? 5. ♗c4 ♞c6 6. d3 ♝g4 7. h3?! ♝xf3 8. ♕xf3 ♞d4 9. ♕g3

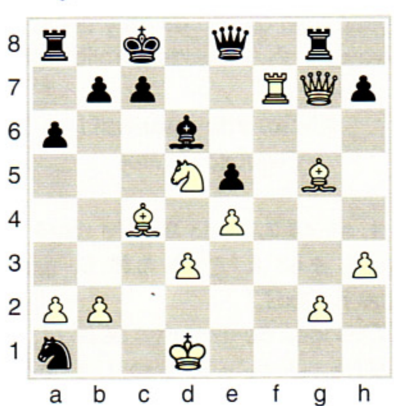
Prácticamente forzada, ya que si 9. ♕d1, es muy fuerte 9. ... ♛h4+.

9. ... ♞c2+ 10. ♔d1 ♞xa1?

Mejor es 10. ... ♞d4, y si 11. ♕xg7, sigue 11. ... ♛f6 12. ♗xf7+ ♛xf7! 13. ♕xh8 0-0-0.

11. fxe5 dxe5 12. ♖f1! ♞f6 13. ♕xg7 ♚d7 14. ♖xf6 ♚c8 15. ♖xf7 ♝d6 16. ♗g5 ♛e8 17. ♘d5 ♜g8

Diagrama B275



Las blancas tienen todo a su favor.

18. ♖xc7+ (1-0). Ya que si 18. ... ♚b8 (18. ... ♝xc7?? 19. ♕xc7++), 19. ♖xb7+ ♚c8 20. ♘b6++. Las negras perdieron demasiado tiempo en capturas dudosas.

Blackburne-aficionado

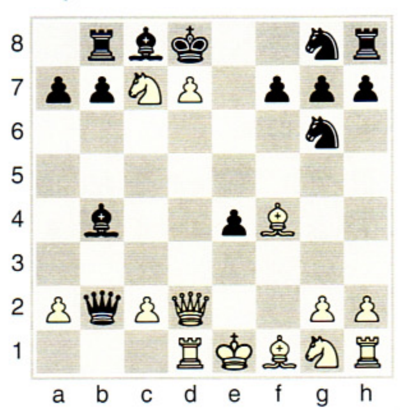
Gambito de Rey

1. e4 e5 2. ♘c3 ♞c6 3. f4 exf4 4. d4 d5 5. ♗xf4 dxe4 6. d5 ♛f6 7. ♕d2 ♞ce7 8. d6 ♞g6

Este caballo ya ha jugado tres veces.

9. ♘d5 ♛xb2 10. ♘xc7+ ♚d8 11. ♖d1 ♜b8 12. d7!! ♝b4

Diagrama B276



No hay defensa. Las negras esperaban 13. dxc8=♕+ ♚xc8, ganando la dama, puesto que está clavada, pero...

13. ♘e6+! fxe6 14. ♗c7+! ♚xc7 15. d8=♕+ ♚c6 16. ♕8d6+! ♝xd6 17. ♕xd6++

Las negras dejaron abandonado el rey a su suerte.

Mackenzie-Thompson

Gambito de Rey

1. e4 e5 2. f4 exf4 3. ♘f3 g5 4. d4 g4 5. ♘e5 ♛h4+ 6. ♔d2 ♛f2+ 7. ♔c3 ♞c6 8. a3 d6 9. ♘xc6 bxc6 10. ♗d3 ♜b8 11. ♖f1

En el *diagrama B277* podemos ver que el rey blanco está expuesto y las negras tienen líneas abiertas para sus alfiles y para su torre de la columna **b**.

Diagrama B277



11. ... ♛xd4+!! 12. ♔xd4

No hay alternativa. Si 12. ♔d2, 12. ... ♛e3+ 13. ♔c3 ♝g7+, etc.

12. ... ♝g7+ 13. e5

Si 13. ♔c4, 13. ... ♝a6++.

13. ... ♝xe5+ 14. ♔e4 f5++

Dama, alfiles y peones centrales negros fueron demasiado activos para el rey blanco, y el peón de f4 mantuvo atacada la casilla e3.

La siguiente partida demuestra que también los grandes cometen errores.

Zapata-Anand

Biel 1988

Defensa Petrov

1. e4 e5 2. ♘f3 ♞f6 3. ♘xe5 d6 4. ♘f3 ♞xe4 5. ♘c3

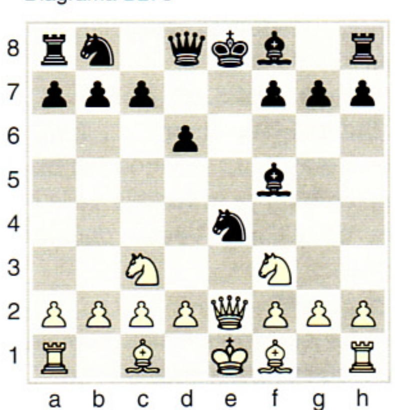
Una variante poco usual. Las negras deben cambiar caballos.

5. ... ♝f5??

Esta “novedad” pierde la partida en el acto.

6. ♕e2

Diagrama B278

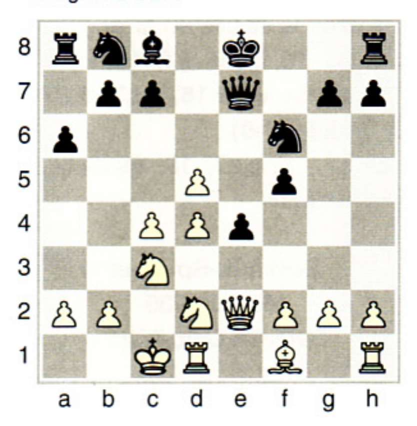


Si 6. ... ♛e7, 7. ♘d5, etc. Al no ver defensa alguna, las negras se rindieron.

Morphy-Mongrédien
París 1859
Contraataque central

1. e4 e5 2. ♘f3 d5 3. exd5 e4 4. ♕e2 ♛e7 5. ♘d4 ♛e5? 6. ♘b5 ♝d6 7. d4 ♛e7 8. c4 ♝b4+? 9. ♗d2 ♝xd2+ 10. ♘xd2 a6 11. ♘c3 f5 12. 0-0-0 ♞f6

Diagrama B279



Las blancas se han adelantado en el desarrollo, ya que sólo les falta una pieza menor para completarlo, mientras que a las negras les faltan dos y su rey sigue en el centro. Morphy detecta ahora el punto débil crítico de la posición enemiga y se prepara para minarlo.

13. ♖e1! 0-0 14. f3 b5 15. fxe4 fxe4 16. ♘dxe4 bxc4 17. ♕xc4 ♚h8 18. ♗d3 ♝b7 19. ♘xf6 ♛xf6 20. ♖hf1 ♛d8 21. ♖xf8+ ♛xf8 22. ♕b4!!

Un magnífico *ataque doble*, basado en la desviación y la *debilidad de la última fila*. La dama es tabú, por 23. ♖e8+ y mate, y si 22. ... ♛c8, 23. ♕xb7! ♛xb7 24. ♖e8++ (1-0).

Réti-Dunkelblum
Viena 1914
Apertura Tres Caballos

1. e4 e5 2. ♘f3 ♞c6 3. ♘c3 ♝c5 4. ♘xe5

Ésta se puede considerar una maniobra simplificadora típica.

4. ... ♞xe5

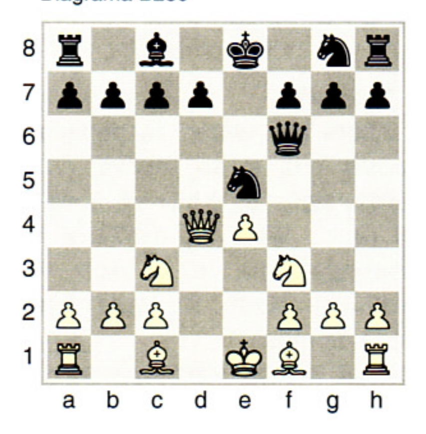
No es mejor mover 4. ... ♝xf2+ 5. ♔xf2 ♞xe5 6. d4. La posición del rey blanco no resulta explotable, debido a que las blancas tienen un centro poderoso y un juego libre de piezas, además de la iniciativa.

5. d4 ♝xd4?

Mejor es 5. ... ♝d6 6. dxe5 ♝xe5. Ahora las blancas desarrollan la dama ganando tiempo.

6. ♕xd4 ♛f6?

Diagrama B280



Mejor es 6. ... d6. Con la textual plantean una celada: si 7. ♘d5??, 7. ... ♞xf3+, ganando la dama.

7. ♘b5! ♚d8?

Lo menos malo era 7. ... c6, aunque después de 8. ♘d6+, las blancas consiguen una gran ventaja de posición.

8. ♕c5!

Amenaza 9. ♕xc7+ y, sobre todo, 9. ♕f8++ (*ataque doble*).

Así pues, las negras abandonaron, porque no tienen defensa satisfactoria.

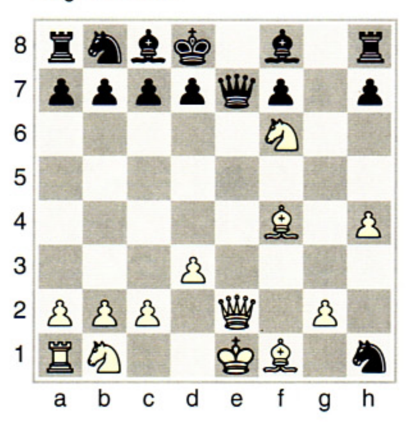
Morphy-Anderssen
París 1858 (Duelo)
Gambito de Rey

1. e4 e5 2. f4 exf4 3. ♘f3 g5 4. h4 g4 5. ♘e5 ♞f6 6. ♘xg4 ♞xe4 7. d3 ♞g3 8. ♗xf4?

Morphy realiza una combinación espectacular, pero incorrecta.

8. ... ♞xh1 9. ♕e2+ ♛e7 10. ♘f6+ ♚d8

Diagrama B281



11. ♗xc7+ ♚xc7 12. ♘d5+ ♚d8 13. ♘xe7 ♝xe7

Ahora hagamos un balance de la combinación: las negras tienen torre y dos piezas menores por dama y peón, según Bobby Fischer, "deberían ganar".

14. ♕g4 d6 15. ♕f4 ♜g8! 16. ♕xf7 ♝xh4+?

Éste es un error del gran Anderssen. Lo correcto hubiera sido 16. ... ♜f8!, y si 17. ♕xh7, 17. ... ♞g3 18. ♘d2 ♝f5, con ventaja decisiva.

Podemos ver que las piezas negras quedan descoordinadas y por este motivo acabarán perdiendo una de ellas.

17. ♔d2 ♜e8 18. ♘a3 ♞a6 19. ♕h5 ♝f6 20. ♕xh1 ♝xb2 21. ♕h4+! ♚d7 22. ♖b1 ♝xa3 23. ♕a4+ (1-0)

Sigue 24. ♕xa3, con ventaja material, aunque las negras podían seguir resistiendo.

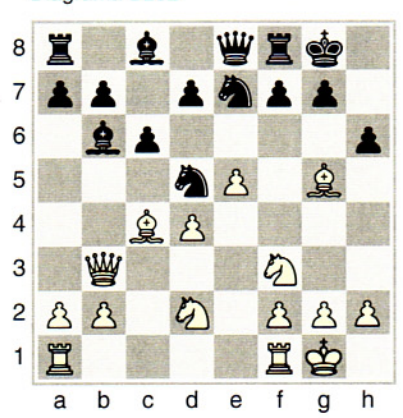
Smyslov-Barcza
Olimpiada de Helsinki, 1952
Apertura Española

1. e4 e5 2. ♘f3 ♞c6 3. ♗b5 ♝c5 4. c3 ♞f6 5. d4 exd4 6. e5 ♞d5 7. 0-0 0-0 8. cxd4 ♝b6 9. ♗c4 ♞ce7?

Mejor sería 9. ... ♞de7. Tras la textual, las negras quedan con una posición semiperdida.

10. ♗g5 ♛e8?! 11. ♕b3 c6 12. ♘bd2 h6

Diagrama B282



13. ♗xe7 ♞xe7 14. ♘e4 d5, más o menos obligado, puesto que las blancas amenazaban 15. ♘d6 y 16. ♗xf7+.

De esta manera, si se mueve 14. ... ♝c7, sigue 15. ♖fe1!, con las amenazas 16. ♘d6 y 16. ♘f6+, y entonces las negras no pueden moverse.

15. exd6 ♞f5 16. ♖fe1 ♛d8 17. ♘e5! ♞xd6 18. ♘xd6 ♛xd6 19. ♗xf7+ ♜xf7 20. ♕xf7+ ♚h7 21. ♘c4 (1-0)

La ventaja de espacio con dos peones centrales asfixiantes permitió a las blancas encadenar amenazas y las negras no pudieron movilizar su alfil dama.

Aperturas semiabiertas

Mieses-Enqvist
Nuremberg 1895
Defensa Escandinava

1. e4 d5 2. exd5 ♛xd5 3. ♘c3 ♛d8

Hay que tener en cuenta que, con más frecuencia, se juega 3. ... ♛a5.

4. d4 ♞c6?

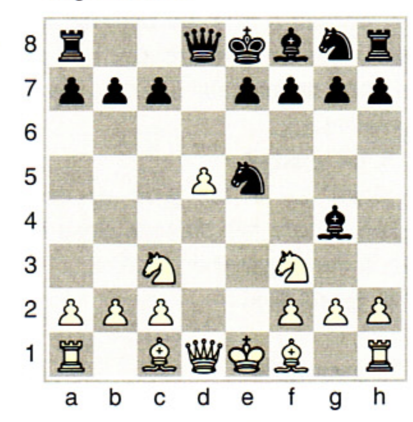
Esta jugada podemos considerarla un error, ya que las blancas crearán problemas con el avance d4-d5.

5. ♘f3 ♝g4?

Y esta clavada es un segundo error. Lo preciso era haber jugado 5. ... e6.

6. d5 ♞e5?

Diagrama B283



7. ♘xe5!

Ahora las negras se rindieron, puesto que si se mueve 7. ... ♝xd1, sigue 8. ♗b5+ c6 9. dxc6 a6 (9. ... ♛b6 10. cxb7+ y 11. bxa8=♕+) 10. c7+ axb5 11. cxd8=♕+ ♜xd8 12. ♘xd1, con pieza de más.

Aquí hemos visto aparecer el *jaque descubierto* y esto nos permite comprender cómo influyó de forma negativa, para las negras, la debilidad de la diagonal a4-e8, en la que se encontraba su rey.

Morphy-Journoud
París 1859
Defensa Siciliana

1. e4 c5 2. d4 cxd4 3. ♘f3 e5?!

Éste constituye un error posicional, originado por el deseo de proteger el peón.

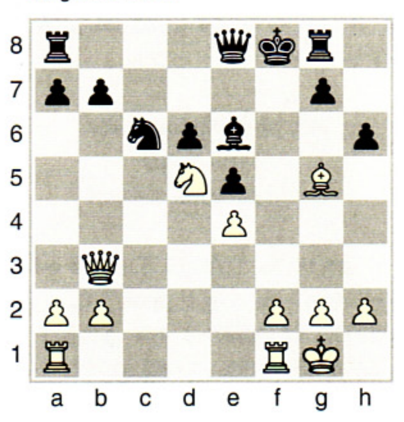
La jugada tiene su malicia, puesto que si 4. ♘xe5?? (cayendo en la celada), 4. ... ♛a5+, ganando el caballo.

4. ♗c4 ♝e7 5. c3 d6? 6. ♕b3 dxc3 7. ♗xf7+ ♚f8 8. ♘xc3 ♞c6 9. ♗xg8 ♜xg8 10. 0-0 ♛e8 11. ♘g5 ♝xg5 12. ♗xg5

Ahora podemos ver que las blancas han completado prácticamente el desarrollo.

12. ... ♝e6 13. ♘d5 h6

Diagrama B284



14. f4! ♛d7

Y cede la casilla e8 al rey. Si 14. ... hxg5?, 15. fxg5+ ♝f7 16. g6, etc.

15. fxe5+ ♚e8 16. ♘c7+! ♛xc7 17. ♕xe6+ (1-0)

Si 17. ... ♞e7, 18. exd6 o 18. ♗xe7 ganan.

Botvínik-Spielmann
Moscú 1935
Defensa Caro-Kann

1. c4 c6 2. e4 d5 3. exd5 cxd5

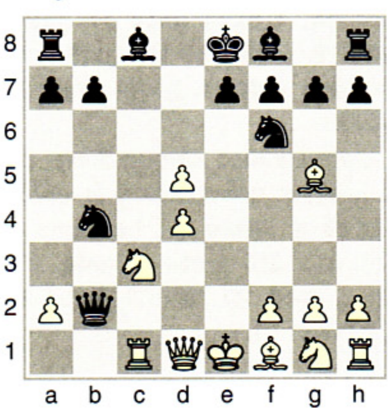
Defensa Caro-Kann, por inversión de jugadas.

4. d4 ♞f6 5. ♘c3 ♞c6 6. ♗g5 ♛b6?! 7. cxd5 ♛xb2?

La dama compromete aún más su dudosa internada. Era mejor 7. ... ♞xd4.

8. ♖c1! ♞b4

Diagrama B285



9. ♘a4! ♛xa2 10. ♗c4 ♝g4 11. ♘f3 ♝xf3 12. gxf3 (1-0)

Ya que si 12. ... ♛a3, 13. ♖c3. ¡Una perfecta caza de dama!


Albert Fortuny

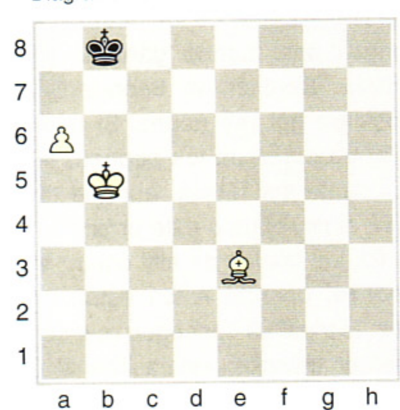
Finales básicos de alfiles

En la unidad 10 vimos ya que los finales de pieza menor y peón contra rey solo se ganan fácilmente, por lo general.

Alfil y peón contra rey solo (excepciones)

Sin embargo, existen excepciones, como el final de alfil y peón de banda, cuando el alfil no ataca la casilla de coronación y el rey del bando débil puede alcanzar dicha casilla.

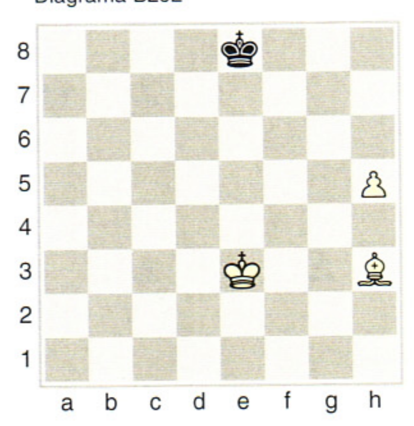
Diagrama B291



En el *diagrama B291* tenemos un ejemplo en el que las blancas no pueden ganar, porque el rey negro oscila entre a8 y b8 y no puede ser desalojado. Si el alfil se sitúa en la diagonal h2-b8, entonces el rey negro oscila entre a8 y a7.

Hay que tener cuidado, no obstante, con cada posición concreta que se nos presente en la práctica, porque un pequeño factor puede alterar por completo el resultado.

Diagrama B292



En el *diagrama B292*, por ejemplo, parece que nada puede impedir que el rey negro llegue a la casilla del rincón y, según la regla de este tipo de finales, que consiga, por lo tanto, tablas. Pero las blancas pueden impedirlo, debido a la disposición favorable del alfil y el peón. Veamos de qué manera lo hacen:

1. ♗e6 ♚e7

Si 1. ...♚f8, 2. h6 y el rey negro tiene que alejarse, por estar atacadas las casillas f7, g8 y g7.

2. h6 ♚f6!

Única, para atajar el peón blanco, si éste avanza a h7, con 3. ... ♚g7.

3. ♗f5! ♚f7
4. ♗h7! ...

Ahora alfil y peón han coordinado magníficamente sus fuerzas: ambos controlan las casillas g6, g7 y g8, formando una barrera que corta el paso al rey negro.

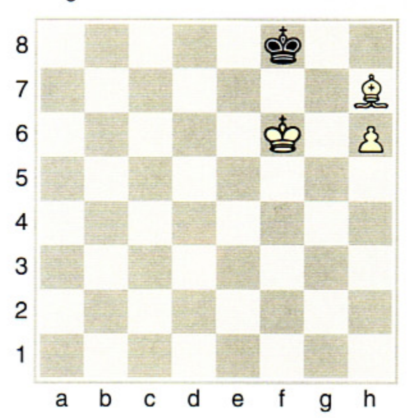
4. ... ♚f6
5. ♔f4 ♚f7
6. ♔f5 ...

Se incorpora a la zona de juego la última pieza del equipo blanco: el rey, que decidirá la lucha.

6. ...	♚e7
7. ♔g6	♚f8
8. ♔f6	...

El rey blanco ha ganado la oposición y el negro es forzado a retroceder, al no llegar al rincón h8.

Diagrama B293

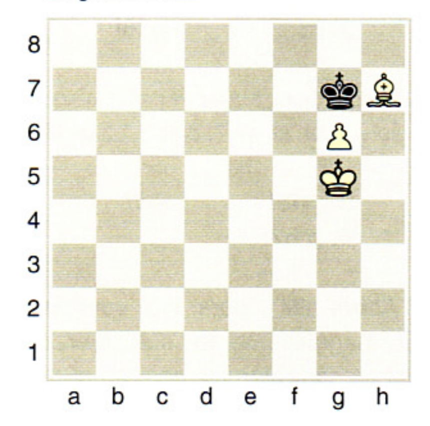


8. ...	♚e8
9. ♗g8	...

Y las blancas ganan. (Estudio de A. Troitzky, 1896.)

Hay otras excepciones en este tipo de final, en las que el bando fuerte no puede ganar. El *diagrama B294* es una de ellas.

Diagrama B294



El alfil está encerrado y las blancas no pueden ganar. Tablas de las negras con **1. ... ♚h8!**, y no sirven 2. ♔f6 ni 2. ♔h6, porque es ahogado.

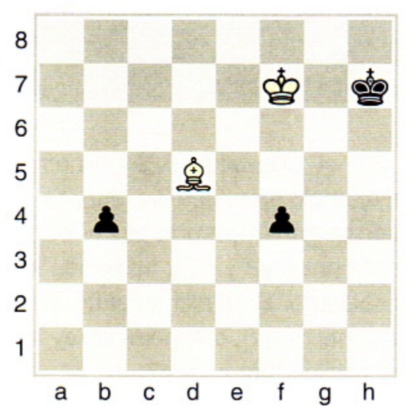
La única idea consiste en entregar el alfil, **2. ♗g8**, pero después de **2. ... ♚xg8 3. ♔f6** (3. ♔h6 ♚h8) **3. ... ♚f8**. Tablas.

Alfil contra dos y tres peones

Es evidente que un alfil puede hacer tablas contra un peón. En la inmensa mayoría de los casos, también logra empatar con facilidad contra dos peones.

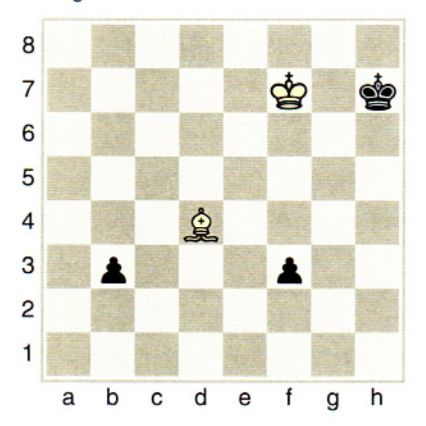
Cuando los dos peones están separados, lo normal es que rey y alfil se repartan la tarea de controlar cada uno a uno de los peones, pero incluso si los reyes están alejados de la acción, puede un alfil luchar con éxito contra ambos peones, si éstos no han pasado de la quinta fila.

Diagrama B295



En el *diagrama B295* el alfil controla perfectamente ambos peones, que no pueden avanzar.

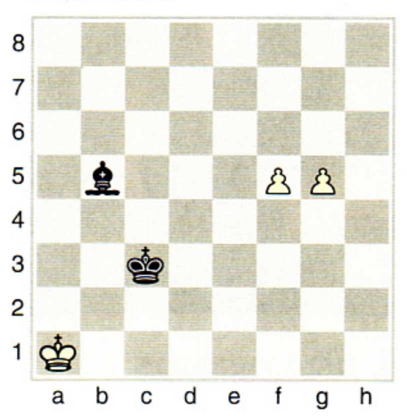
Diagrama B296



En el *diagrama B296*, en cambio, el alfil blanco no puede controlar los dos peones. Con **1. ... b2 2. ♗xb2 f2**, seguido de **3. ... f1=♛** (o bien 1. ... f2 2. ♗xf2 b2 y 3. ... b1=♛). La única diferencia, con relación al *diagrama B295*, es que los peones están ya en su sexta (tercera) fila.

También es posible luchar con éxito contra dos peones ligados, si no han pasado de la quinta fila. Aunque, como es natural, también esta regla tiene numerosas excepciones.

Diagrama B297



Como vemos en la posición del *diagrama B297,* las negras hacen tablas, incluso jugando blancas: **1. g6** (si 1. f6, 1. ... ♝e8) **1. ... ♝d3 2. g7 ♝c4** y ambos peones están controlados. Tablas.

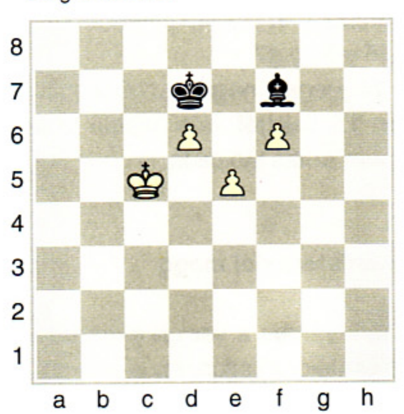
Sin embargo, la posición inicial del alfil es especialmente favorable. Si el alfil estuviese situado, por poner un ejemplo, en b7, las blancas ganarían con 1. f6 ♝d5 2. g6, etc.

Naturalmente, las circunstancias cambian de forma esencial si los reyes intervienen directamente en la lucha.

Si, en este caso, el rey blanco estuviese cerca de los peones, entonces este bando ganaría fácilmente. También es importante la posición del rey negro. Si se encuentra cerca de los peones, el final suele ser tablas, aunque también el rey blanco esté próximo.

En los finales de alfil contra tres peones, cuando éstos están ligados, lo ideal es conseguir que se sitúen en triángulo, en casillas de color opuesto al alfil.

Diagrama B298



En el *diagrama B298*, por ejemplo, alfil y rey negros han conseguido bloquear por completo los tres peones y, aunque jueguen blancas, la partida es tablas. El juego podría seguir así: **1. ♔d4 ♚e6 2. ♔e4 ♝e8 3. ♔f4** (el rey blanco trata de atacar por su flanco) **3. ... ♝d7 4. ♔g5 ♝e8 5. ♔h6 ♚f7!** (hay que jugar con precisión: aquí no servía 5. ... ♝d7?, por 6. ♔g7 ♝e8 7. f7 ♝xf7 8. d7, y las blancas ganan). Tablas.

En los finales de alfil contra tres peones aislados, es muy difícil establecer reglas, porque las posibilidades son muy variadas. Pero, como regla general, el bando del alfil tiene muchas perspectivas de tablas, siempre y cuando los peones no estén muy avanzados. La regla principal es que el rey del bando débil tenga un papel activo en el juego.

> **Recuerde**
> *Un alfil puede luchar normalmente con éxito contra tres peones, si éstos no se encuentran muy avanzados.*

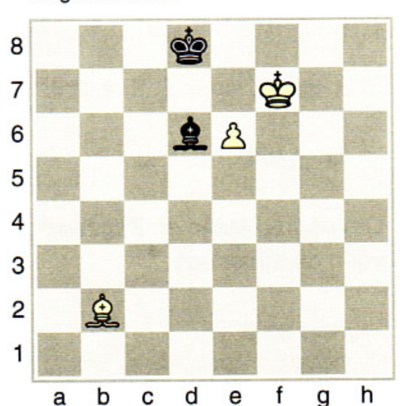
Alfil y peón contra alfil

En esta unidad únicamente nos ocuparemos de los finales de alfiles del *mismo* color, es decir, como ya sabemos, de alfiles que juegan por diagonales de casillas del mismo color.

El lector sabe que el valor de los peones aumenta a medida que la partida se aproxima al final y esto nos permite realizar una afirmación teórica que tiene un importante valor práctico y es que *el valor de los peones también aumenta en proporción inversa al poder de las piezas que quedan en juego*. En otras palabras, mientras que la ventaja de un peón en un final de damas puede ser una escasa ventaja material, un peón de más en un final de alfiles o de caballos puede ser una ventaja decisiva, como lo es, en la mayoría de los casos, en un final de peones.

En los finales con un solo peón sobre el tablero, el bando débil tiene, naturalmente, muchas posibilidades de conseguir tablas.

Diagrama B299



El *diagrama B299* refleja una posición en la que las blancas pueden ganar mediante un método típico:

1. ♗f6+ ♚c8

No 1. ... ♚c7?, por 2. ♗e5, y las blancas ganan.

2. ♗e7! ♝g3
3. ♗c5 ♝h4

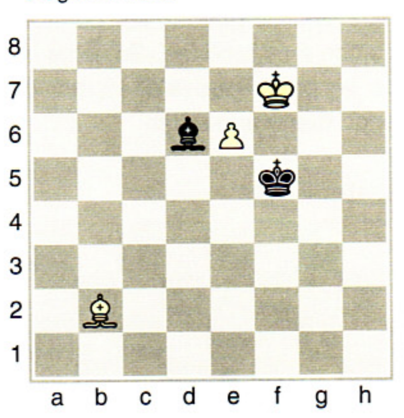
El alfil negro ha sido expulsado de la diagonal a3-f8, por lo que ahora se ve obligado a tratar de impedir el avance del peón a e7, desde la diagonal h4-d8, pero...

4. ♗d4 ...

Ahora las negras no tienen ya recursos defensivos para evitar 5. ♗f6, seguido del avance e6-e7. Si 4. ... ♚d8, 5. ♗f6+ ♝xf6 6. ♔xf6 ♚e8 7. e7, con un final de peones ya estudiado que se gana con gran facilidad.

El método es muy simple: primero se aleja el rey y luego se expulsa el alfil defensivo de la diagonal *larga* (en este caso, a3-f8), obligándolo a situarse en la *corta* (h4-d8), y el alfil fuerte vuelve a la gran diagonal en un movimiento cíclico, para decidir la lucha.

Diagrama B300



> **Recuerde**
> *Los peones son tanto más importantes cuanto menos material quede sobre el tablero de juego.*

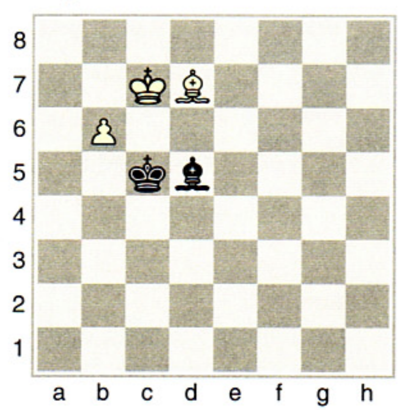
En el *diagrama B300* sólo se ha introducido un cambio con relación al anterior: el rey negro está ahora situado en f5. A primera vista parece una peor posición defensiva, pero es infinitamente mejor. Tanto que garantiza las tablas. Ahora las blancas no pueden realizar la maniobra anterior, porque el rey negro controla el punto f6. Veamos:

1. ♗f6	**♝b4**
2. ♗e7	**♝e1**
3. ♗c5	**♝h4**
4. ♗d4	**♝g5**

En este caso el alfil negro puede mantenerse en la diagonal corta con garantías defensivas, porque su colega blanco no puede llegar a f6. Si vuelve a e7, entonces el alfil negro retrocede a e1 y opta por ocupar la diagonal que descarten las blancas. Tablas.

Con estos ejemplos hemos visto que de las dos diagonales críticas una es más larga que la otra. De ahí que la defensa es más fácil cuando los peones son centrales, porque ambas diagonales suelen ser relativamente amplias, mientras que cuando el peón no es central, una de las diagonales es pequeña y sus casillas pueden ser controladas con más facilidad. En estos casos, las posibilidades de victoria del bando fuerte aumentan.

Diagrama B301



En el *diagrama B301* tenemos un final característico, que nos permitirá estudiar el método ganador:

1. ♗c8	**...**

El alfil blanco pretende situarse en la gran diagonal, para expulsar el alfil enemigo.

1. ...	**♝e4**
2. ♗b7	**♝d3**
3. ♗f3	**...**

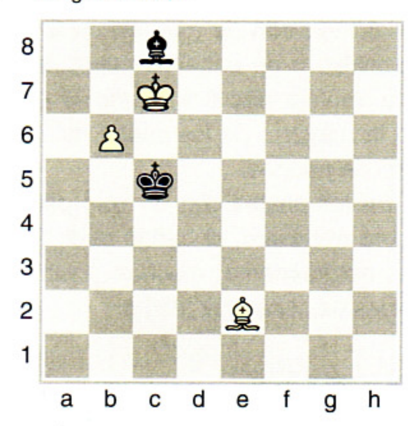
Así obliga al alfil negro a situarse en la diagonal corta.

3. ...	**♝a6**
4. ♗e2!	**...**

Todo parece perdido para las negras, ya que su alfil no puede tomar el alfil contrario, ni situarse en ninguna casilla que controle b7, pero todavía hay un recurso defensivo...

4. ...	**♝c8!**

Diagrama B302

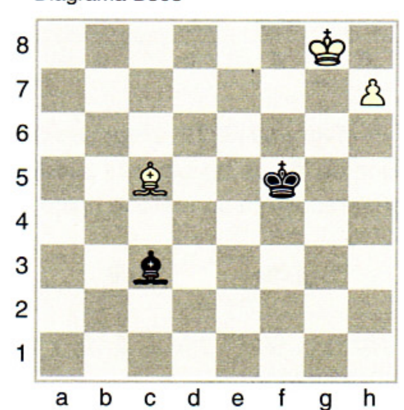


Si 5. ♔xc8, sigue 5. ... ♚xb6.

5. ♗d3!	**...**

Las negras están en Zugzwang y pierden de inmediato.

Diagrama B303



En el *diagrama B303* hay un final estudiado por un teórico del siglo pasado (Centurini, 1856), que es una excepción, pues su resultado depende del turno de juego.

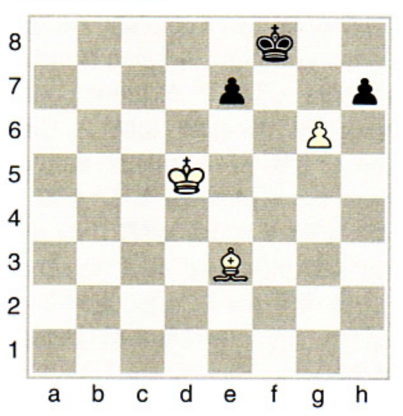
Si juegan blancas, ganan con la maniobra **1. ♔f7!**, seguido de **2. ♗f8** y **3. ♗g7**.

Si juegan negras, hacen tablas con **1. ... ♚g6!**, que impide la maniobra antes indicada.

La chistera del mago

Ahora vamos a ver un extraordinario estudio artístico, en el que un alfil y un peón luchan contra dos peones negros.

Diagrama B304



Las blancas juegan y ganan. ¿Es eso posible? Las primeras jugadas son evidentes: **1. ♗h6+ ♚g8 2. g7** (la única posibilidad de ganar pasa por conservar el peón) **2. ... ♚f7 3. g8=♕+!!** (¡el mago se ha sacado de la manga una carta que no existe en la baraja!) **3. ... ♚xg8 4. ♔e6 ♚h8 5. ♔f7** (ahora ya vamos comprendiendo...) **5. ... e5** (o bien 5. ... e6) **6. ♗g7++**.

Una maravillosa idea, que sólo puede llevar al tablero una mente privilegiada: Alexei Troitzky, en 1895.

Ahora conviene volver atrás, hasta la segunda negra, para comprobar que tampoco servían otras posibilidades:

a) 2. ... e5 3. ♔e6 e4 4. ♔f6 e3 5. ♗xe3, etc.

b) 2. ... e6+ 3. ♔d6! (no 3. ♔xe6??, ahogado; ni 3. ♔e5? ♚f7 4. ♔d6 e5, tablas) 3. ... ♚f7 4. ♔e5 ♚g8 5. ♔f6 e5 6. ♔e6 e4 7. ♔f6, y se llega a la posición de *a*.



Albert Fortuny

Combinaciones típicas de mate

En esta unidad se muestran algunas combinaciones típicas de mate, con sacrificios espectaculares de una o varias piezas (¡incluida la dama!), a fin de que el lector vaya familiarizándose con las posibilidades dinámicas que existen en algunas posiciones y que permiten un rápido desenlace de la lucha por medios expeditivos.

Columnas contra el enroque

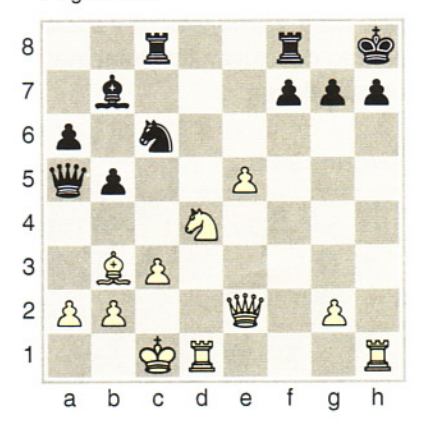
Aunque en la unidad 34 estudiaremos los ataques contra el enroque corto, aquí veremos un par de ejemplos que ilustran los peligros que surgen a lo largo de columnas semiabiertas.

En el *diagrama B310*, juegan blancas y ganan rápidamente con **1. ♖xg7+! ♚xg7** (si 1. ... ♚h8, 2. ♕h6 y las negras no pueden evitar el mate) **2. ♕g5+ ♚h8 3. ♕f6+ ♚g8 4. ♖g1+** y mate a la siguiente. La columna **g** resultó ser una decisiva vía de invasión para las piezas pesadas.

Diagrama B310



Diagrama B311



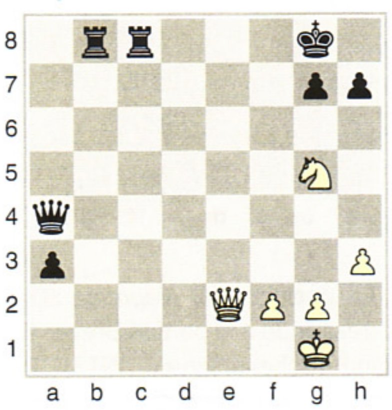
En la posición del *diagrama B311*, las blancas ganan también con un sacrificio similar: **1. ♖xh7+! ♚xh7** (1. ... ♚g8 2. ♕h5, con mate inevitable) **2. ♕h5+ ♚g8 3. ♖h1** y las blancas dan mate, ya que el rey negro no puede escapar (el peón f7 está clavado por el alfil de b3).

Estos dos ejemplos ilustran las posibilidades de ataques directos que pueden llevarse a cabo sobre una columna semiabierta.

Mate de Lucena

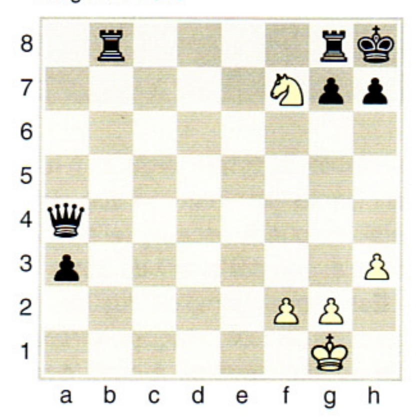
En la unidad 4 vimos ya el *mate de Lucena*, popularmente conocido como *de la coz*, pero sólo su desenlace. Ahora veremos la forma en que puede producirse, a partir del *diagrama B312*.

Diagrama B312



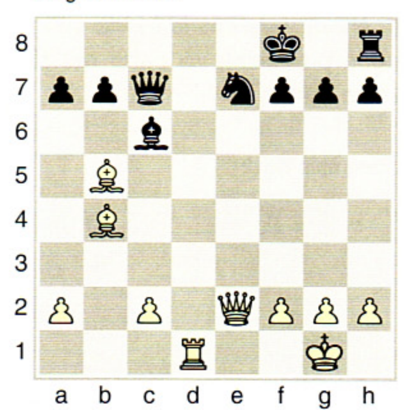
Las negras disponen de una ventaja material abrumadora, pero tienen una grave deficiencia en su posición, que permite a las blancas rematar el juego: **1. ♕e6+ ♚h8** (si 1. ... ♚f8??, 2. ♕f7++) **2. ♘f7+ ♚g8 3. ♘h6+!** (se produce un doble *jaque descubierto* de dama y caballo) **3. ... ♚h8** (el rey negro debe regresar al rincón, ya que, de nuevo, si 3. ... ♚f8, 4. ♕f7++) **4. ♕g8+!!** (queda claro el propósito del jaque de caballo en h6: la casilla g8 está atacada por el caballo, lo que obliga a las negras a capturar la dama con la torre) **4. ... ♜xg8 5. ♘f7++.**

Diagrama B313



La torre ha bloqueado la única casilla de escape de que disponía el rey negro (g8), por lo que el jaque de caballo en f7 es mortal.

Diagrama B314



La posición del *diagrama B314* corresponde a la partida Breyer-Englund (Scheveningen, 1913). Las blancas remataron rápidamente la lucha, gracias a la debilidad de la última fila y la fuerza de su par de alfiles.

1. ♕xe7+! ♛xe7 2. ♖d8+ (la torre jaquea impunemente, ya que la dama negra está clavada por el alfil de b4) **2. ... ♝e8 3. ♖xe8++.**

Mates de torre y pieza menor

Las combinaciones que finalizan en mate ejecutado por una torre son muy numerosas y de muchos tipos.

A continuación veremos los más representativos, aunque en la unidad 39 los completaremos con ejemplos un poco más difíciles.

Diagrama B315a Diagrama B315b

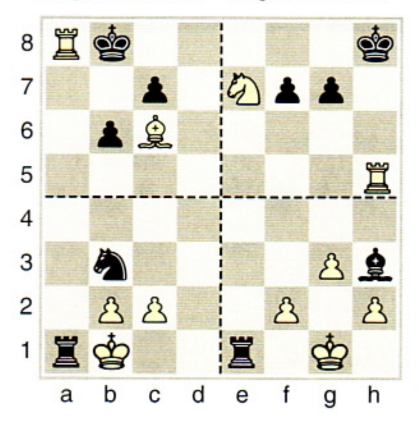
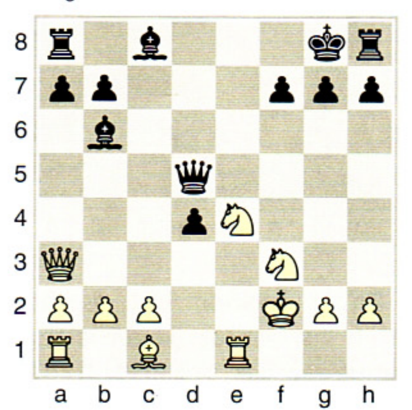


Diagrama B315c Diagrama B315d

Los cuatro segmentos del *diagrama B315, a, b, c* y *d* representan los principales modelos de mate de torre y alfil, y torre y caballo, con que concluyen las combinaciones que siguen.

Diagrama B316



En el *diagrama B316*, las negras están subdesarrolladas, mientras que las piezas blancas ocupan posiciones activas. Además, la octava fila no está protegida, ya que el rey negro obstaculiza la acción de la torre de h8. Todos esto hace que las blancas se encuentren en condiciones de rematar el juego:

1. ♘f6+!	**...**

Un sacrificio para abrir la diagonal h6-f8 y continuar así:

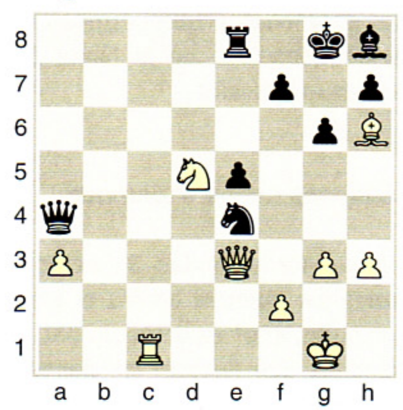
1. ...	**gxf6**
2. ♕f8+!!	**...**

La dama se entrega, en este segundo sacrificio, para atraer el rey negro a f8, donde recibirá jaque sin pérdida de tiempo, encadenando así amenazas que llevan al mate.

2. ...	**♚xf8**
3. ♗h6+	**♚g8**
4. ♖e8++	

Éste es el modelo de mate reflejado en el *diagrama B315d.*

Diagrama B317



A primera vista no parece que las negras tengan problemas, ya que el alfil controla la casilla f6 y la torre defiende la última fila, pero el hecho de que el alfil blanco ataque dos importantes casillas en el entorno del rey (f8 y g7), la dominante posición del caballo en d5, así como de la torre en la columna **c,** arro-

jan dudas sobre la seguridad de la posición negra, cuyo rey no puede jugar a casilla alguna. Así lo comprendió el jugador con blancas, que liquidó el juego de forma espectacular:

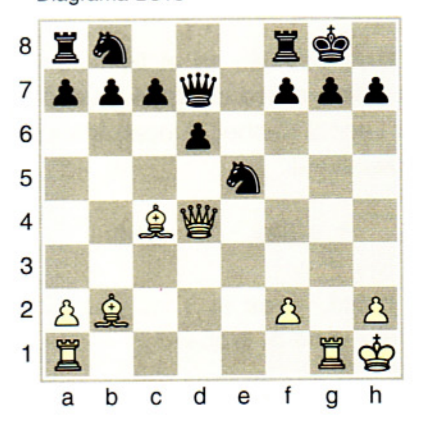
1. ♕xe4!! ...

Este sacrificio de dama tiene por objeto desviar la dama negra de la defensa del punto e8. Pronto veremos por qué.

1. ... **♛xe4**
2. ♘e7+! **♜xe7**

Ahora el caballo también ha desviado la torre de la defensa de la octava fila, lo que permite: **3. ♖c8+ ...**, y mate a la siguiente (3. ... ♜e8 4. ♖xe8++). Si la dama estuviese en a4, la torre podría volver a e8, cubriendo el jaque. Prucha-Rubanek (Checoslovaquia, 1957).

Diagrama B318



En la posición del *diagrama B318*, el dominio de la columna **g** y de las diagonales a2-g8 y a1-h8 (donde están situados dama y alfiles blancos) hace que la defensa del caballo negro de e5 sea insuficiente para proteger a su rey. Las blancas concibieron una eficiente combinación, que destruye la cobertura del rey negro:

1. ♖xg7+! ...

Primer sacrificio, que abre líneas sobre el rey atacado. Ya hemos visto que los sacrificios de torre contra el enroque pueden ser devastadores.

1. ... **♚xg7**
2. ♖g1+ **♚h8**

Aquí hay otras dos posibilidades, pero no mejores que la de la partida:

a) 2. ... ♚h6 3. ♕h4++.

b) 2. ... ♚f6 3. ♕h4+ ♚f5 4. ♕g5+ ♚e4 5. ♖e1+ ♚f3 6. ♕g3++.

3. ♕xe5+!! ...

Un inesperado sacrificio de dama, que da paso al ataque final.

3. ... **dxe5**
4. ♗xe5+ **f6**

¿Y ahora?

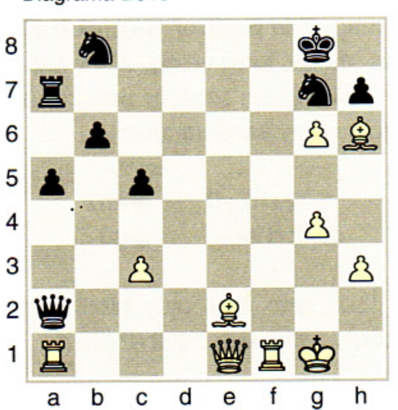
5. ♗xf6+! ...

Desviación de la torre de f8 para debilitar la octava fila.

5. ... **♜xf6**
6. ♖g8++

(Partida de exhibición Hartlaub-aficionado.)

Diagrama B319



A la posición del *diagrama B319* se llegó en una partida entre Chigorin y un aficionado (San Petersburgo, 1894). Ahora las blancas disponen de una brillante combinación, que acaba rápidamente con la resistencia enemiga. El rey negro está expuesto y todas las piezas blancas son muy fuertes, incluso dama y alfil de e2, porque pueden activarse en una sola jugada

1. ♗c4+! ...

Jaque doble a rey y dama negros, cuyo objeto es despejar la columna **e** a la dama blanca.

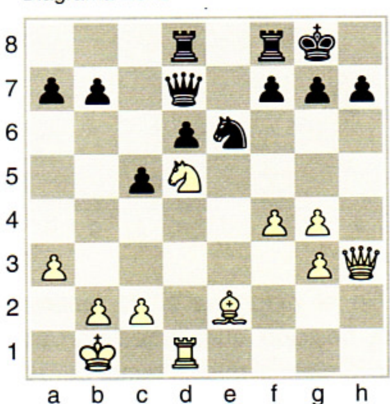
1. ... **♛xc4**
2. ♕e8+! ...

La dama se entrega para desviar el caballo y permitir a la torre llegar a f8 (protegida por su alfil de h6).

2. ... **♞xe8**
3. ♖f8++

Este mate reproduce el modelo del *diagrama B315a*.

Diagrama B320



En el *diagrama B320* la disposición de su dama, caballo y torre hace creer a las blancas que pueden crear un mate del tipo reflejado en el *diagrama B315b*. Pero la dama negra protege la casilla e7, esencial para el mate. ¿Cómo alejarla?

1. ♗b5! **♛xb5**

La dama no puede retirarse a c8, porque las blancas además de ganarla con un jaque doble, 2. ♘e7+, darían mate después de 2. ... ♚h8 3. ♕xh7+!! ♚xh7 4. ♖h1++. La dama se ha desviado y sólo falta el remate.

2. ♘e7+	**♚h8**
3. ♕xh7+!!	**♚xh7**
4. ♖h1++	

Este ejemplo es de gran valor didáctico, ya que nos permite comprender cómo puede gestarse una combinación de mate:

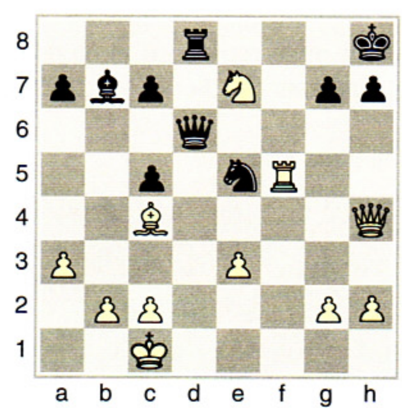
1) La disposición de un grupo de piezas sugiere la idea de mate.

2) El jugador examina los obstáculos que impiden su realización.

3) Si cuenta con medios para ello, elimina los obstáculos, incluso al precio de sacrificios, creando las condiciones ideales para el mate.

La combinación se produjo en la partida Salter-Marco (1900).

Diagrama B321



En el *diagrama B321* tenemos una posición que inmediatamente nos sugiere el mismo tema, pero no sirve el sacrificio directo de la dama (1. ♕xh7+??), por 1. ... ♚xh7 2. ♖h5+ ♛h6. Por otra parte, cualquier preparación de ataque se encontraría con la réplica 1. ... ♛d1++. ¡No hay tiempo! Pero las blancas, conducidas por el maestro Kurt Richter, encontraron la forma de salvar el obstáculo defensivo:

1. ♘g6+!!	**...**

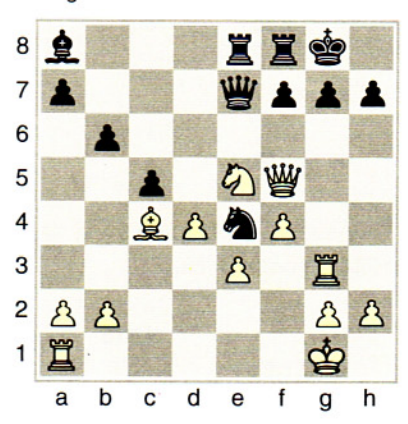
¡El caballo blanco se entrega en una casilla cubierta por tres piezas enemigas! Analicemos bien: en realidad, el peón de h7 (clavado por la dama blanca) no protege el punto g6. Sólo quedan dos defensas. Pero el caballo no puede tomarse con la dama, pues seguiría 2. ♕xd8+ y mate. Así pues, únicamente resta **1. ... ♞xg6**.

Ahora sí sirve la combinación antes vislumbrada, porque la dama negra ya no puede llegar a h6, con una variante. En vez del desaparecido caballo blanco, el alfil cubre el punto g8 y el caballo negro de g6, la otra teórica casilla de escape.

2. ♕xh7+!	**♚xh7**
3. ♖h5++	

(Richter-aficionado, 1957.)

Diagrama B322



El *diagrama B322* corresponde a la partida Grünfeld-Wagner (Londres, 1929). Las blancas, gracias a la magnífica posición de cuatro piezas (dama, torre de g3, alfil y caballo), consiguen realizar una combinación muy espectacular:

1. ♕xh7+!!	**♚xh7**
2. ♖h3+	**♚g8**

Todo esto está muy bien, pero, ¿cómo se ha de seguir ahora?

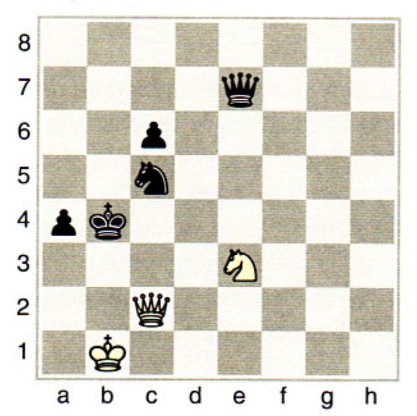
3. ♘g6!	**...**

Y las negras no pueden evitar el mate de torre en h8. El caballo, obviamente, no puede tomarse, porque el alfil de c4 está clavando el peón f7. Aquí podemos ver el modelo de mate reflejado en el *diagrama B315c*.

Un caballo todopoderoso

¿Es posible que un caballo sea superior a dama y caballo? Ya hemos visto, en el *mate de Lucena*, que un caballo puede imponerse a todo un ejército de piezas mayores. Pero no es el único caso. A veces se da una serie de circunstancias en el tablero que conceden a una pieza un protagonismo absoluto. Tal es el caso en el *diagrama B323*.

Diagrama B323



Esta posición es el final de un estudio artístico del gran compositor Leonid Kubbel. Juegan blancas y ganan así:

1. ♕b2+	**♞b3**

Única, pues si 1. ... ♚a5, 2. ♘c4+ ♚a6 3. ♕b6++.

2. ♕a3+!!	**...**

¡Un trueno en un día de verano! Las negras tienen que rendirse, ya que si 2. ... ♚a5(b5), pierden la dama, y si 2. ... ♚xa3, sigue 3. ♘c2++! Produce una gran impresión ver cómo un solo caballo puede dar mate de esta forma. Esto es posible porque dos piezas negras (el caballo de b3 y el peón de a4) cierran a su rey sendas casillas de escape, a la vez que el rey blanco colabora, cubriendo otras dos casillas (a2, b2), y cierra así el cuadro de mate.

Cada Test consta de diez preguntas y veinte posiciones. El estudiante del curso debe contestar a las preguntas y resolver las posiciones sin utilizar el tablero. A fin de que él mismo pueda evaluar su grado de aprovechamiento, debe concederse un punto por cada una de las preguntas respondidas correctamente, así como por cada una de las primeras 15 posiciones resueltas con acierto, y dos puntos por cada una de las cinco últimas posiciones resueltas correctamente.

Según la puntuación obtenida, se estima que su asimilación de los temas ha sido:

Óptima	Más de 30 puntos.
Notable	26 - 30 puntos.
Satisfactoria	21 - 25 puntos.

Por debajo de esta puntuación, se recomienda al estudiante repasar las cinco lecciones precedentes y volver a efectuar el Test.

Preguntas y posiciones

1. ¿Contra qué tipo de peón es más torpe el caballo, en el final?
☐ (*a*) El peón central.
☐ (*b*) El peón de torre o banda.
☐ (*c*) El peón de las columnas **b** o bien **g**.

2. Si un caballo debe luchar contra dos peones, ¿qué caso le plantea más dificultades?
☐ (*a*) Cuando los peones están unidos.
☐ (*b*) Cuando los peones están alejados entre sí.
☐ (*c*) Cuando los peones están doblados.

3. ¿Cómo se llama la situación en que un caballo ataca, al mismo tiempo, dama y rey contrarios?
☐ (*a*) Ataque simultáneo.
☐ (*b*) Jaque doble.
☐ (*c*) Ataque múltiple.

4. ¿Cómo se llama el ataque que realiza una pieza al apartar otra de su mismo bando?
☐ (*a*) Ataque descubierto.
☐ (*b*) Ataque inesperado.
☐ (*c*) Ataque lateral.

5. ¿Cuál es la forma más peligrosa del ataque descubierto?
☐ (*a*) Ataque simultáneo.
☐ (*b*) Jaque doble.
☐ (*c*) Jaque descubierto.

6. Indique, al menos, tres métodos de respuesta al ataque sobre una pieza.
☐ (*a*) Enroque, jaque y resignación.
☐ (*b*) Cambio, defensa y desplazamiento.
☐ (*c*) Interposición, neutralización y ataque a otra pieza de valor igual o superior.

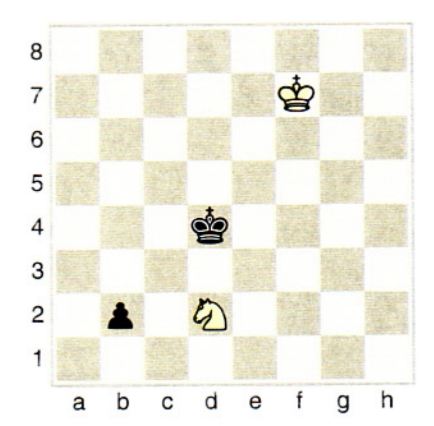
7. ¿Qué es un sacrificio?
☐ (*a*) Una renuncia a ganar.
☐ (*b*) Una entrega voluntaria de material.
☐ (*c*) Una entrega involuntaria de material.

8. ¿Qué causas pueden dar lugar, normalmente, a que una partida finalice en plena apertura?
☐ (*a*) Retraso en desarrollo, capturas dudosas de material.
☐ (*b*) Jugar varios peones y pocas piezas.
☐ (*c*) Jugar la dama y enrocar largo.

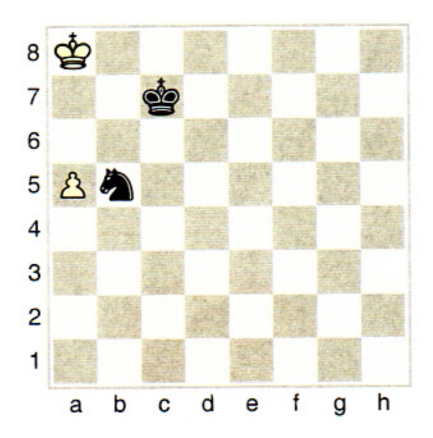
9. ¿En qué caso no puede ganarse el final de alfil y peón de torre contra rey?
☐ (*a*) Cuando el peón está muy retrasado.
☐ (*b*) Cuando el alfil es de casillas blancas.
☐ (*c*) Cuando el rey débil puede alcanzar la casilla de coronación, y ésta es de distinto color al alfil.

10. Teóricamente, ¿en qué finales es más importante la ventaja de un peón?
☐ (*a*) En los de dama.
☐ (*b*) En los de alfil o caballo.
☐ (*c*) En los de torre.

11. Juegan negras. ¿Cuál debe ser el resultado del final? Indique la línea de juego.



12. Juegan negras y ganan. ¿De qué forma?

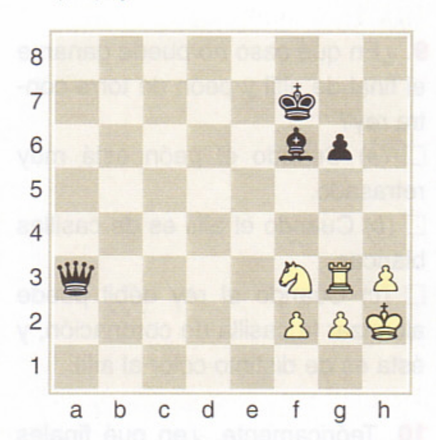


Test 4 Nivel básico

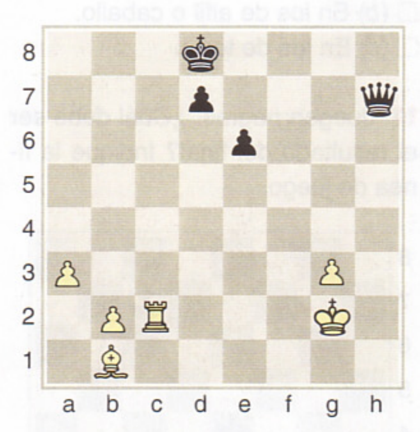
24

Curso de ajedrez

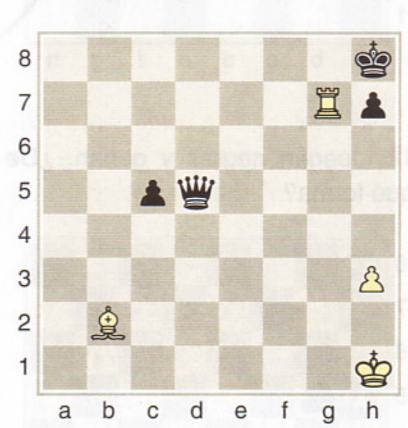
13. Juegan blancas. ¿Cuál es la mejor jugada?



14. Juegan blancas. ¿Cuál es la mejor jugada?

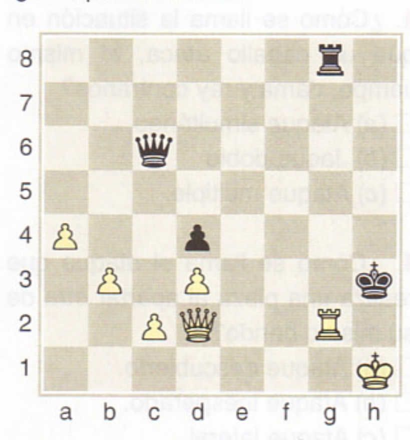


15. Juegan blancas y ganan. ¿Cómo lo hacen?

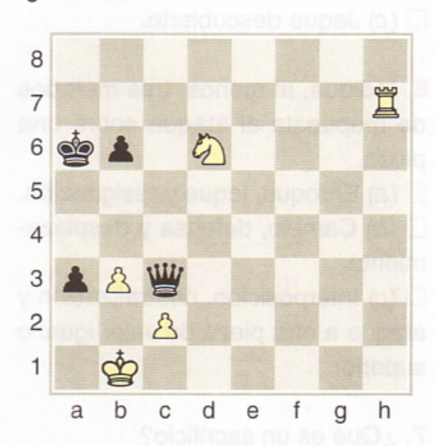




16. Las blancas parecen estar perdidas, pero es su turno de juego. ¿Qué pueden hacer?



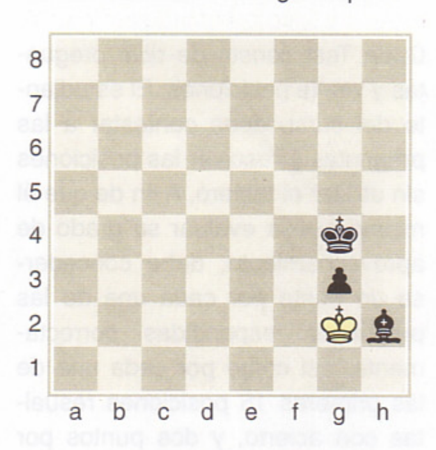
17. Las negras amenazan mate en una, pero las blancas pueden ganar con una sencilla combinación. ¿Cuál es?



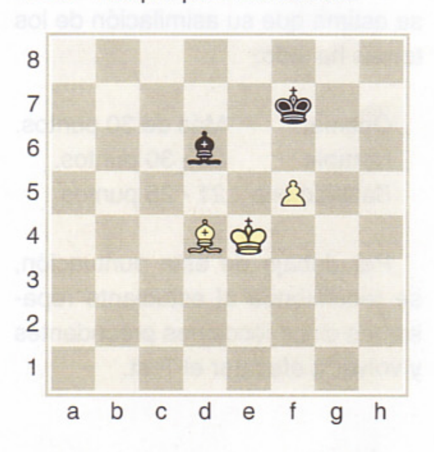
18. Ambos reyes están amenazados, por lo que el turno de juego es vital. Juegan blancas. ¿Qué haría usted?



19. Juegan blancas. ¿Cuál es el resultado de este final? ¿Por qué?



20. ¿Cuál debe ser el resultado del final? Indique plan defensivo.

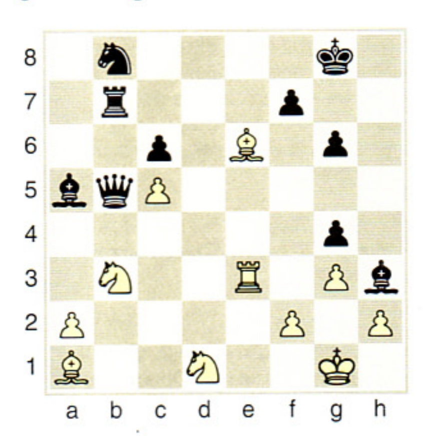


21. Las negras amenazan un mate en una que parece inevitable. Juegan blancas. ¿Podría indicar alguna solución?

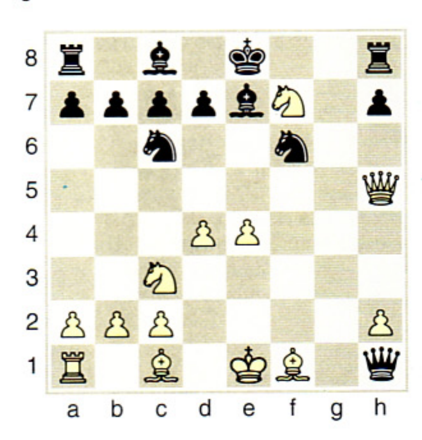




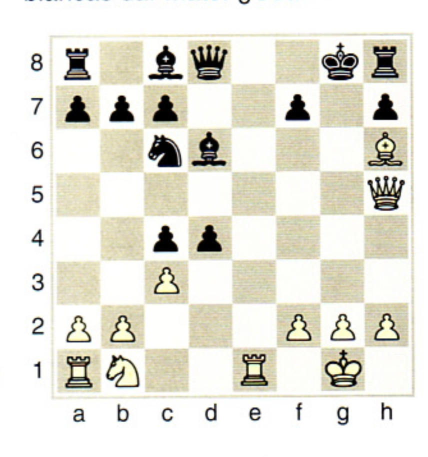
22. Las negras amenazan mate en f1 y la torre blanca no puede retroceder a e1, porque esta casilla está atacada por el alfil negro de a5. ¿Existe alguna defensa?



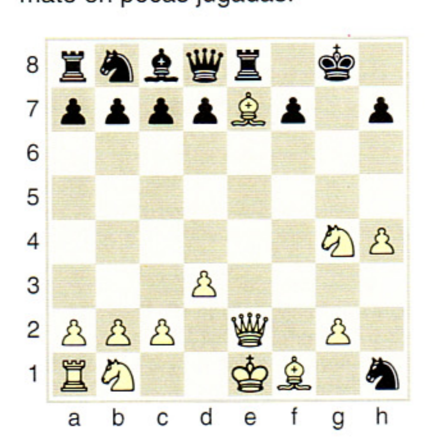
23. Juegan blancas, que están en condiciones de rematar la lucha. ¿Cómo?



24. Las debilidades creadas en torno al rey negro y el dominio de la columna abierta son los motivos de una combinación que permite a las blancas dar mate. ¿Cuál?



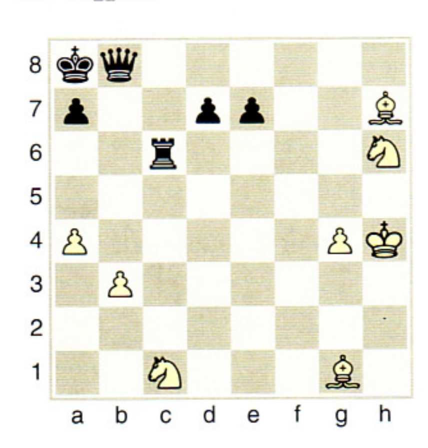
25. Las negras han ganado la torre de h1, pero con la desaparición del peón **g**, el rey negro ha quedado seriamente expuesto. Busque un mate en pocas jugadas.



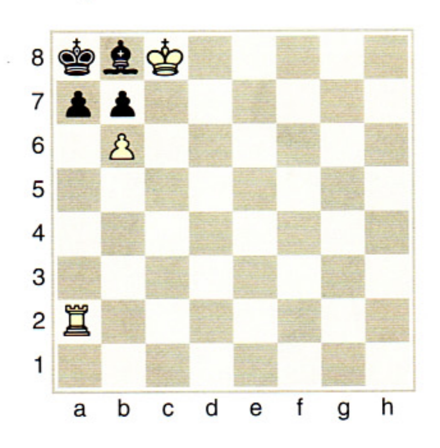
26. Juegan blancas. La torre negra ataca los dos caballos.

1) ¿Cuál sería la respuesta negra a 1. ♗e3?

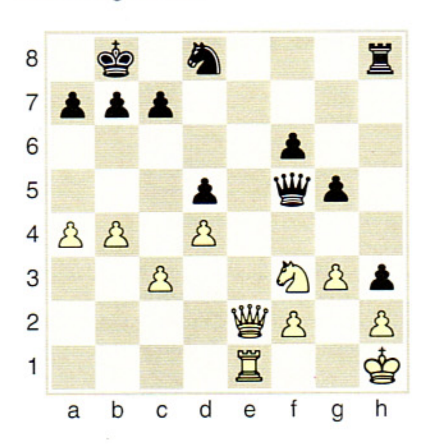
2) ¿Existe una buena réplica contra 1. ♗e4?



27. Juegan blancas y dan mate en dos. ¿Cómo?



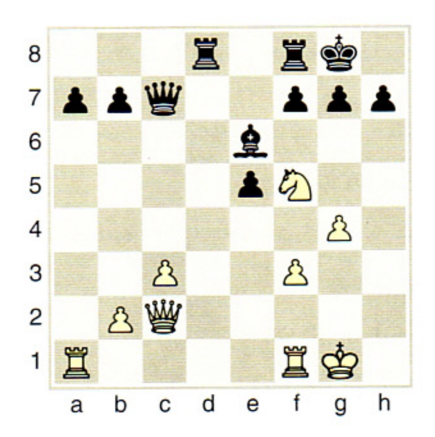
28. Juegan negras, que ganan con una sencilla pero irrefutable combinación. ¿Cómo?



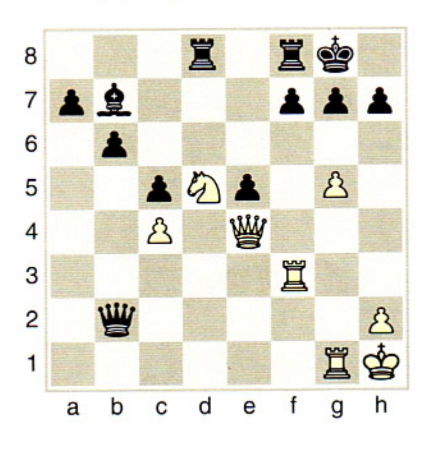
29. Las blancas, con 1. ♖xa7, tienden una celada.

1) ¿Es posible capturar la torre, después de 1. ... ♛b6+ 2. ♔g2 ♛xa7?

2) Proponga una jugada alternativa a 1. ... ♛b6+.



30. Aquí las blancas parecen disponer de tres mates en pocas jugadas, que, sin embargo, fallan. Diga cuáles y por qué no son posibles.



Soluciones:

1. (*b*) Contra el peón de torre o banda.

2. (*b*) Cuando los peones están alejados entre sí.

3. (*b*) Jaque doble.

4. (*a*) Ataque descubierto.

5. (*c*) El jaque descubierto.

6. Son válidas las respuestas (*b*) y (*c*): cambio, defensa, desplazamiento, interposición, neutralización y ataque a otra pieza de igual o superior valor.

7. (*b*) Una entrega voluntaria de material.

8. (*a*) Retraso en desarrollo, capturas dudosas de material.

9. (*c*) Cuando el rey débil puede alcanzar la casilla de coronación y ésta es de distinto color que el alfil.

10. (*b*) En los de alfil o caballo.

11. Tablas. La línea podría ser:
1. ... ♚d3 2. ♘b1 ♚c2 3. ♘a3+ ♚b3
4. ♘b1 ♚a2 (4. ... ♚c2 5. ♘a3+, etc.)
5. ♘c3+, etc.

12. 1. ... ♚c8 2. a6 ♞c7+! 3. ♔a7 ♞d5!
4. ♔a8 ♚c7 5. ♔a7 ♞e7 6. ♔a8 ♞c8
7. a7 ♞b6++.

13. 1. ♘g5+, ganando la dama, pero no 1. ♘e5+?, por 1. ... ♝xe5, y la torre queda clavada.

14. 1. ♖c8+ ♚xc8 2. ♗xh7.

15. 1. ♖g2+!, y las negras sólo pueden interponer su dama en la línea de jaque del alfil, 1. ... ♛d4. Después de 2. ♗xd4+ cxd4, las blancas ganan fácilmente.

16. 1. ♕h6+! ♛xh6 2. ♖h2+ ♚g4 3. ♖xh6, y las blancas ganan.

17. 1. ♖a7+! ♚xa7 2. ♘b5+ y 3. ♘xc3.

18. 1. ♘h6+! ♚h8 2. ♕g8+! ♜xg8 3. ♘f7++ (el *mate de Lucena*, o *de la coz*).

19. Tablas. Después de 1. ♔h1, las negras no tienen jugada eficaz. Si 1. ... ♚f3 o 1. ... ♚h3, ahogado, y si 1. ... ♝g1, entregando el alfil, 2. ♔xg1 ♚f3 3. ♔f1, tablas.

20. Este final es tablas. El rey negro se ha situado delante del peón y no debe moverse de la posición conquistada. Basta con jugar el alfil, con lo que las blancas no pueden progresar.

21. Sí. Con la espectacular 1. ♕xg7+!!, las blancas dan mate: 1. ... ♝xg7 2. ♖e8+ ♝f8 3. ♖xf8++.

22. Con 1. ♗c4, las blancas paran el mate, atacando la dama enemiga y, al mismo tiempo, amenazando a su vez mate con 2. ♖e8+ y 3. ♖h8++. Las negras pierden la dama.

23. 1. ♘d6+! ♚d8 (1. ... ♚f8 2. ♕f7++) 2. ♕e8+!! ♜xe8 3. ♘f7++. De nuevo, el *mate de Lucena*.

24. 1. ♕g5+! ♛xg5 2. ♖e8+ ♝f8 3. ♖xf8++.

25. 1. ♘h6+ ♚g7 (1. ... ♚h8 2. ♕e5+ f6 3. ♕xf6++) 2. ♕g4+ ♚h8 (2. ... ♚xh6 3. ♕g5++) 3. ♘xf7++. Blackburne-aficionado.

26. 1) 1. ... ♛h2+ 2. ♔g5 ♛xh6+, etc. 2) 1. ♗e4 parece la mejor defensa de las blancas, ya que clava la pieza atacante, pero después de 1. ... ♛f4 2. ♗xc6+ dxc6, la dama negra gana uno de los caballos.

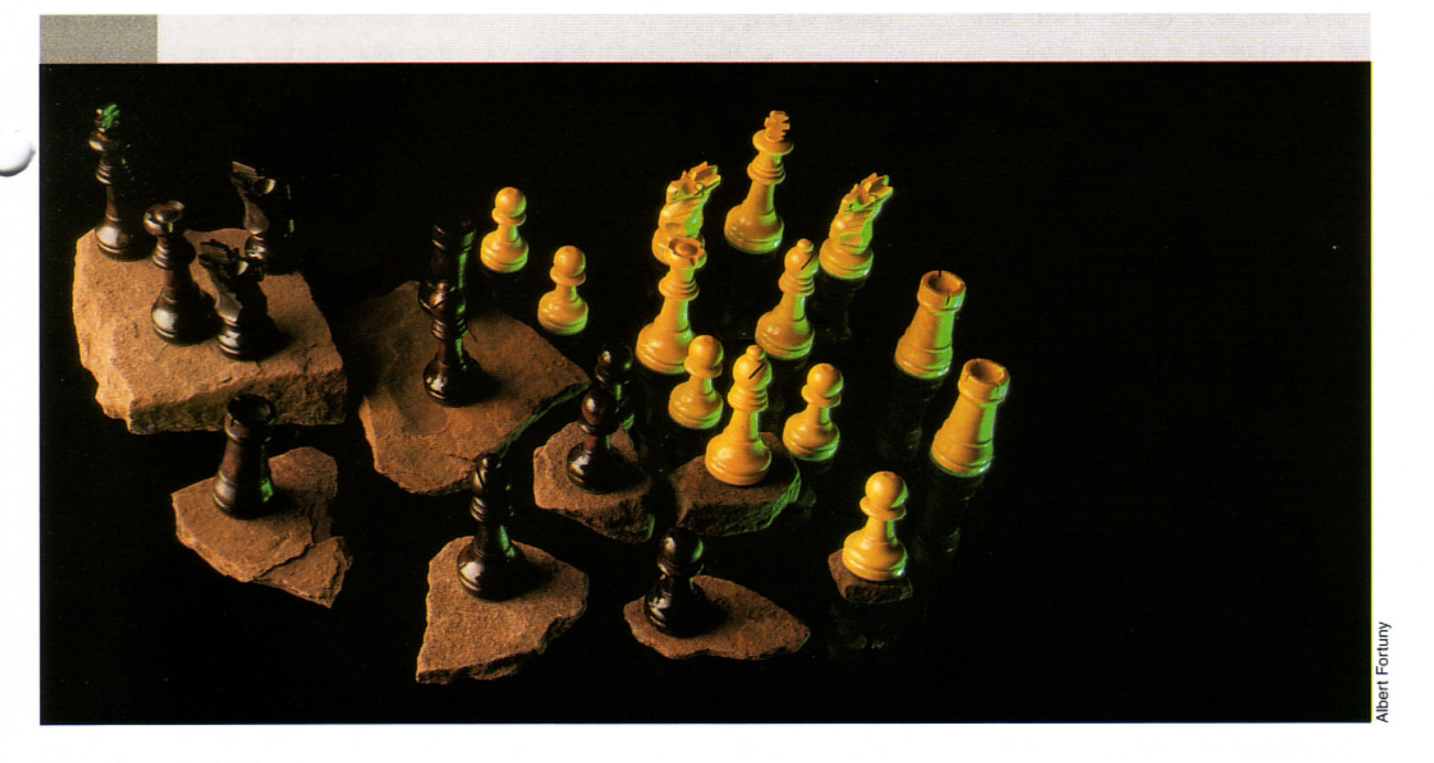
27. 1. ♖a6!! bxa6 2. b7++. Si juega el alfil, sigue 2. ♖xa7++. Composición de Paul Morphy.

28. 1. ... ♜e8! (0-1). Si 2. ♕xe8??, 2. ... ♛xf3+ 3. ♔g1 ♛g2++, y si 2. ♕d1, 2. ... ♛xf3+! 3. ♕xf3 ♜xe1++. Opocensky-Aliojin (1925).

29. 1) Después de 1. ♖xa7 ♛b6+ 2. ♔g2 (la clave de la celada: deja paso a la torre), no es posible 2. ... ♛xa7?, por 3. ♘e7+ ♚h8 4. ♕xh7+! ♚xh7 5. ♖h1++. Aquí ganaban fácilmente las negras con 2. ... ♝xf5.
2) 1. ... ♝xf5! 2. gxf5 ♛b6+, y las negras fuerzan el cambio de damas.

30. 1) ♘e7+ ♚h8 2. ♕xh7+ ♚xh7 y aquí 3. ♖h3 sería mate, pero la torre está clavada por el alfil negro.
2) 1. ♕xh7+! ♚xh7 2. ♖h3+ ♚g6 (o 2. ... ♚g8) 3. ♘e7 sería mate, pero el caballo está clavado.
3) 1. ♘f6+ gxf6 2. gxf6+ ♚h8 3. ♕xh7+ ♚xh7 4. ♖h3++ (jugada imposible, porque la torre no puede moverse).





Albert Fortuny

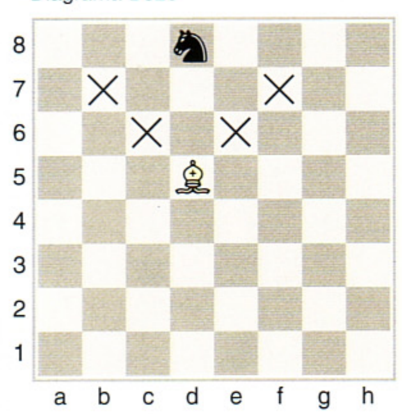
Finales básicos de alfil contra caballo

El alfil es superior al caballo en posiciones abiertas (con pocos peones), mientras que el caballo suele ser superior al alfil en posiciones cerradas (con numerosos peones que se bloqueen mutuamente), donde puede utilizar su capacidad de salto.

En posiciones cerradas, el juego resulta aún más favorable al caballo, si los peones de su bando están en casillas del color del alfil, lo que dificulta los desplazamientos de éste.

Por otra parte, el alfil puede encerrar a un caballo situado en una banda, como en el *diagrama B329*.

Diagrama B329



Como puede verse, el alfil ataca las cuatro casillas a las que podría jugar el caballo, lo que lo pone en peligro de ser capturado.

Si uno de los bandos tiene un peón de ventaja, el resultado suele ser tablas, pero con más de un peón de ventaja, el final debe ganarse. A continuación estudiaremos los ejemplos más representativos de estos finales. Aunque no pueden establecerse reglas definidas, sí pasaremos revista a los factores positivos y negativos que influyen en la lucha.

Alfil y dos peones contra caballo

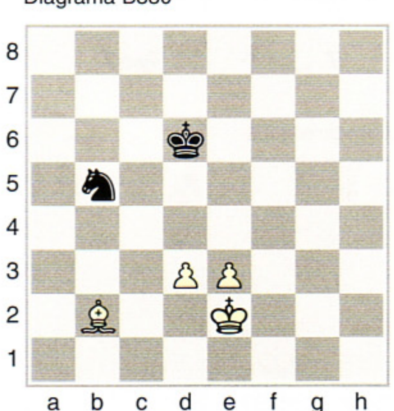
Estos finales normalmente se ganan y las únicas posibilidades defensivas las tiene el bando débil en los casos en que uno de los peones es de banda y corona en casilla de color contrario al alfil. Para abreviar, en lo sucesivo nos referiremos a este tipo de peón como de *banda mala*.

La posición del *diagrama B330*, con dos peones centrales unidos, es un final fácil de ganar.

1. e4 ...



Diagrama B330



Conviene avanzar en primer lugar el peón que no obstruya la acción del alfil, ya que de otro modo las negras pueden bloquear ambos peones. Si, por ejemplo, 1. d4?, las negras responden 1. ... ♚d5 2. ♔d3 ♞d6, seguido de 3. ... ♞e4, y han establecido un firme bloqueo sobre las casillas blancas e4 y d5.

1. ...	**♚c5**
2. ♔e3	**...**

Hay que controlar el punto d4.

2. ...	**♚d6**
3. d4	**♞c7**
4. ♔d3	**...**

Si 4. d5?, 4. ... ♞xd5+. Pero también podía ser 4. ♗c3 y 5. ♗a5.

4. ... ♚c6
5. ♔c4 ...

El rey blanco ha ido mejorando su posición, siempre acompañando a los peones.

5. ... ♚d6
6. d5 ...

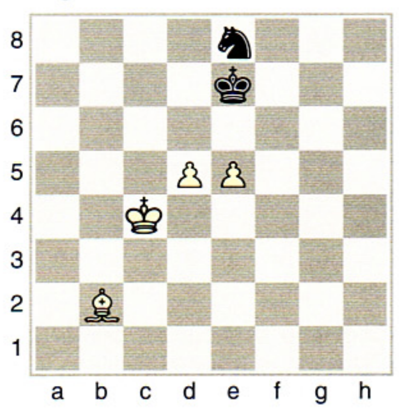
Después de 6. e5+? las negras podrían bloquear los peones sobre las casillas blancas, con 6. ... ♚e6, seguido de 7. ... ♞d5.

6. ... ♞e8
7. e5+ ...

La maquinaria está en marcha y los peones son imparables.

7. ... ♚e7

Diagrama B331



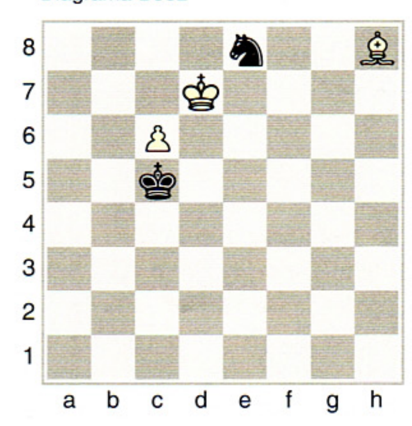
8. ♗a3+ ♚f7
9. ♔c5 ...

Las blancas ganan.

Alfil y peón contra caballo

En estos finales sólo se consigue la victoria cuando el rey débil y el caballo no pueden detener el peón y cuando el caballo puede ser encerrado, con lo que se llega a una posición de Zugzwang.

Diagrama B332



La posición del *diagrama B332* (aparecida en el *Chess Player's Chronicle,* 1856) refleja un final teórico donde vemos el método a seguir para ganar una posición del segundo tipo (cuando el caballo negro está encerrado), pero el rey débil está en una posición en la que no parece que las blancas puedan progresar. Pero no es así. Las blancas han de alcanzar una posición donde, con el rey negro en d5 (o b5), puedan situar su alfil en d4. Entonces las negras estarían en Zugzwang, ya que el rey sólo puede capturar el alfil o alejarse del peón (al estar tomada la casilla c5), mientras que al caballo sólo le quedaría la casilla d6. Veámoslo:

1. ♗c3! ♚b6!

Si 1. ... ♚b5, 2. ♗d4 y Zugzwang.

2. ♗a5+ ♚b5

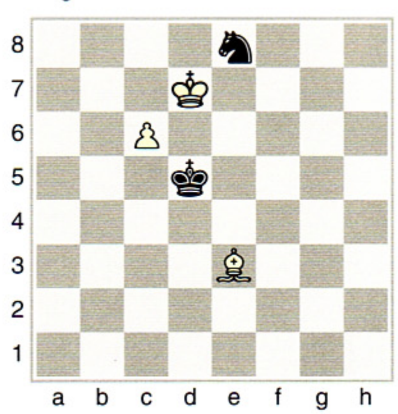
Obviamente, el alfil no puede tomarse: si 2. ... ♚xa5?, 3. ♔xe8 y el peón corona. Si 2. ... ♚c5, 3. ♗d8.

3. ♗d8 ♚c5
4. ♗h4 ♚b5
5. ♗g5 ...

El alfil ha de maniobrar para conseguir que el rey negro esté situado en las casillas blancas citadas (b5, d5) cuando juegue a d4. No servía 5. ♗f2?, por 5. ... ♞f6+ y tras 6. ♔d6 (si 6. ♔c7, 6. ... ♞e8+ 7. ♔b7 ♞d6+) 6. ... ♞e8+! (ganar pieza no es recomendable: 6. ... ♞e4+? 7. ♔c7 ♞xf2 8. ♔d7, y las blancas ganan) 7. ♔d5 ♞f6+, y es tablas por jaque continuo o porque las blancas pierden el peón.

5. ... ♚c5
6. ♗e3+ ♚d5

Diagrama B333



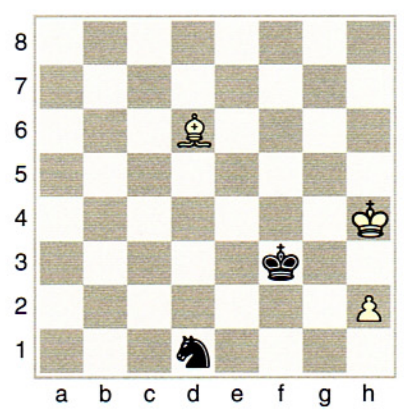
Las blancas buscaban la posición del *diagrama B333.*

7. ♗d4! ♞d6
8. c7 ...

Las blancas ganan.

En cualquier final en el que un caballo lucha contra un peón pasado, sus posibilidades defensivas son más difíciles cuanto más cerca está el peón de la banda, pues el caballo sólo puede maniobrar por uno de los lados del peón, pero, si se trata de un peón central, el caballo tiene más campo de maniobra, por ambos lados del peón.

Diagrama B334



A partir del *diagrama B334* vemos cómo las negras no pueden controlar el avance del peón **h**:

1. ♔g5 ♞**f2**

Si 1. ... ♞c3 2. h4 ♞e4+, se produce la misma posición.

2. h4! ♞**e4+**

Con 2. ... ♞g4 3. h5, las negras quedan en Zugzwang, ya que no disponen de jugada alguna.

3. ♔g6 ♞**xd6**

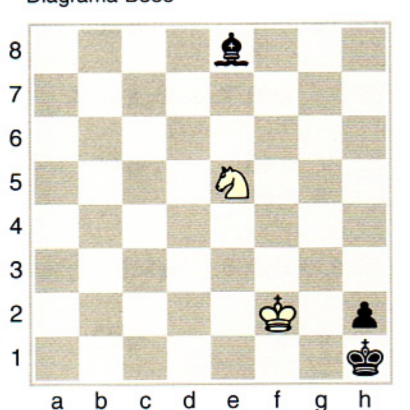
Si 3. ... ♞f2, 4. h5 ♞g4 5. ♔g5, Zugzwang. A cualquier jugada negra, ganan las blancas.

4. h5 ♞**c4**
5. h6 ♞**e5+**
6. ♔g7 **...**

Las blancas ganan. Final teórico de Bilguer (1843).

En algunas ocasiones el bando *fuerte* resulta ser el débil, como en el caso del *diagrama B335*, a pesar de que el peón es de la *banda buena* (corona en casilla del color de su alfil).

Diagrama B335



Este final es un estudio del teórico A.V. Galitzky (1906), y en él podemos ver los peligros que puede afrontar un rey en el rincón, cuando el otro rey le impide salir.

Juegan blancas y ganan así:

1. ♘g4! ♝**g6**

1. ... ♝d7 o 1. ... ♝b5 son equivalentes.

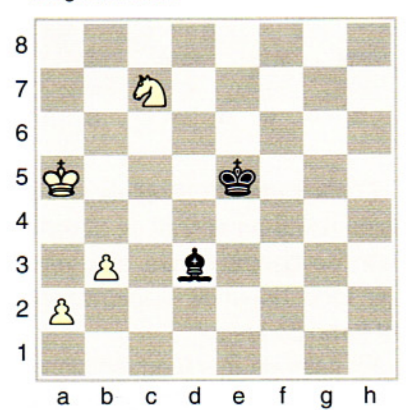
2. ♘f6! **...**

Las blancas pretenden llevar el caballo (vía e4 o h5) a g3, con lo que el rey negro sería mate. Así que, si el alfil mueve sobre la diagonal b1-h7, las blancas responden 3. ♘h5, y si el alfil mueve sobre la diagonal h5-e8, sigue 3. ♘e4, en ambos casos con mate inevitable.

Caballo y dos peones contra alfil

Mientras que alfil y dos peones ganan casi siempre contra un caballo, en el caso inverso (caballo y dos peones contra alfil), el bando débil tiene más posibilidades de tablas, aunque, si los peones están ligados, la victoria es el resultado normal.

Diagrama B336



La posición del *diagrama B336* se produjo en una partida al máximo nivel (Lasker-Pillsbury, Torneo de París, 1900). Lasker (por entonces campeón del mundo) nos enseña cómo se gana este final:

1. ♔b4 ♚**d6**
2. ♘b5+ ♚**c6**
3. a4 ♚**b6**
4. ♘a3 ♝**e2**
5. ♘c4+ ♚**a6**
6. ♔c3 ♝**d1**

Para impedir el avance 7. b4.

7. ♘b2 ♝**h5**
8. b4 **...**

¡Ojo con los avances de peón!

8. ... ♝**e8**
9. ♔b3 ♝**xc6**

Si 9. ... ♝f7+ 10. ♘c4 (amenazando 11. b5+) 10. ... ♝e8 11. ♘d6 ♝d7 12. b5+ ♚b6 (12. ... ♚a5?? 13. ♘c4++) 13. ♔b4, y ganan.

10. ♔c4 ♝**d7**

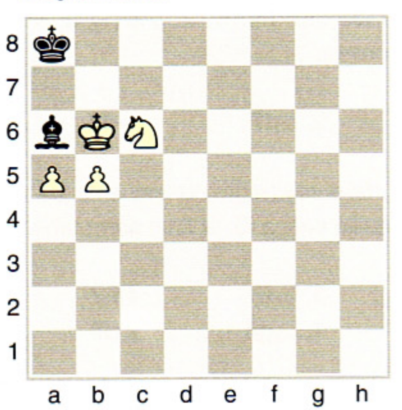
Si 10. ... ♝e8, 11. ♔c5 ♝d7 12. b5+ ♚a5 13. ♘c4+ ♚xa4 14. ♘b6+ y 15. ♘xd7.

11. ♔c5 ♝**g4**

En caso de 11. ... ♝e8, 12. b5+ ♚a5 13. ♘c4+ ♚xa4 14. b6.

12. ♘c4 ♝**d1**
13. b5+ ♚**a7**
14. a5 ♝**f3**
15. ♘e5 ♝**b7**
16. ♘c6+ ♚**a8**
17. ♔b6 ♝**a6**

Diagrama B337



El alfil no puede tomarse porque el rey negro queda ahogado.

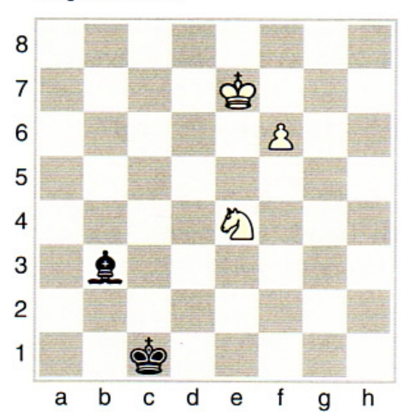
18. ♘b4 ♝**b7**
19. ♘a6 ♝**f3**
20. ♘c7+ ♚**b8**
21. a6 rinden

Caballo y peón contra alfil

El alfil suele tener más recursos que el caballo para hacer tablas con un peón de desventaja.

Para tener posibilidades de ganar, el bando fuerte debe tener muy avanzado su peón y, al mismo tiempo, el rey enemigo debe encontrarse alejado.

Diagrama B338



En la posición del *diagrama B338* (V. Kosek, 1921) vemos que se dan estas dos premisas, por lo que las blancas pueden, excepcionalmente, ganar. En estos finales la casilla crítica es la situada detrás del peón.

1. ♘g5 ♝g8

De otro modo, 2. ♘e6 y el peón corona.

2. ♘f7 ♚d2

Si el rey negro consigue llegar a la casilla crítica f5, el final sería tablas.

3. ♔f8 ♝h7
4. ♘g5 ♝d3

Si 4. ... ♝g6, 5. ♔g7 ♝h5 6. ♔h6 ♝e8 7. ♘e4+ y 8. ♘d6.

5. ♘e6 ♝g6

En caso de 5. ... ♝f5 6. ♔e7 ♝g6, gana 7. ♘f4, porque el alfil no tiene casillas sobre la diagonal h5-e8.

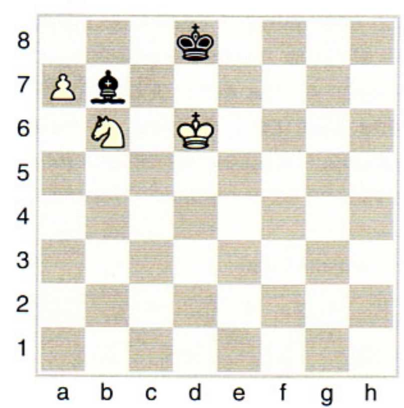
6. ♘f4 ♝c2
7. ♔e7 ♝b3
8. ♘e6 ...

Las blancas ganan.

Sin embargo, si el rey negro estuviese situado en d1 (en lugar de c1), el final sería tablas, porque el rey puede entrar en juego y alcanzar la casilla crítica. Por ejemplo: **1. ♘g5 ♝g8 2. ♘f7 ♝h7 3. ♘h6 ♝g6 4. ♘f5 ♚e2 5. ♘h4 ♝h5 6. ♘g2 ♚f3!** Tablas.

Cuanto más cercano a la banda se encuentre el peón, más difícil es la defensa, porque el alfil solamente cuenta con una diagonal para operar.

Diagrama B339

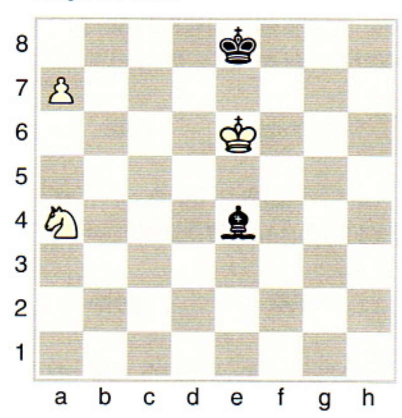


El *diagrama B339* refleja una posición típica en el final de caballo y peón de banda contra alfil, ¡en el que todo depende *negativamente* del turno de juego!

En caso de que jueguen blancas es tablas, mientras que si juegan negras, ganan blancas. La explicación es clara: jugando blancas, las negras pueden maniobrar con sus piezas. En cambio, si juegan negras, tienen dos posibilidades: *a*) si mueven el alfil sobre la gran diagonal, sigue ♘d5 y el peón corona; *b*) si mueve el rey, las blancas juegan ♔c7 y ganan.

Teniendo en cuenta que hay que evitar esta posición, vamos a detenernos en un final similar, compuesto por Prokop (1930), en el que las blancas ganan.

Diagrama B340



1. ♔e5! ♝a8
2. ♘b6 ♝b7
3. ♔e6! ♚d8

Si 3. ... ♚f8, 4. ♔d6 ♚f7 5. ♔c7 ♝g2 6. ♘c8 (amenaza 7. ♘d6+ 8. ♘b7) 6. ... ♚e6 7. ♘d6 ♝a8 8. ♘c4.

4. ♔d6 ...

Juegan negras. Si tuvieran que jugar las blancas, sería tablas.

4. ... ♚e8
5. ♔c7 ♝g2
6. ♘c8! ...

Amenaza 7. ♘d6+ y 8. ♘b7, ganando.

6. ... ♝a8!

Si 6. ... ♚f8, 7. ♘d6 ♝a8 8. ♔b8.

7. ♔b8 ♚d8
8. ♘d6! ...

Si 8. ♔xa8, 8. ... ♚xc8 y tablas.

8. ... ♚d7

Si 8. ... ♚e7, 9. ♔xa8, o bien 8. ... ♝g2 9. ♘b7+.

9. ♘b7! ♚c6
10. ♔xa8 ♚c7
11. ♘d6 ...

Las blancas ganan.


Albert Fortuny

Combinaciones para lograr tablas

Las combinaciones para forzar tablas se basan, sobre todo, en los siguientes temas:

- **Repetición de posiciones o jaque perpetuo**.
- **Ahogado**.
- **Material insuficiente para ganar**.
- **Construcción de una fortaleza inexpugnable**.

En esta unidad comentaremos algunas combinaciones típicas para conseguir tablas mediante jaque perpetuo o ahogado, conceptos que ya hemos estudiado anteriormente con algunos ejemplos.

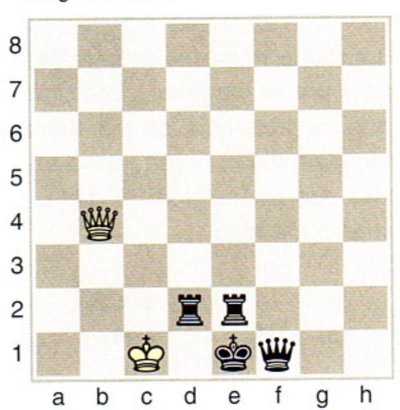
Naturalmente, se entiende que el bando que desea conseguir tablas se encuentra en una difícil situación, que en muchos casos parece completamente perdida y las combinaciones de tablas aportan un inesperado recurso salvador.

Jaque perpetuo

La posibilidad de conseguir tablas por repetición de posiciones se produce con mayor frecuencia de lo que el lector pueda imaginar. Cuando se llega a una posición tal en la que ambos bandos solamente disponen de jugadas únicas para impedir que el otro pueda conseguir ventaja, lo normal es que se repitan posiciones.

Dentro del tema *repetición de posiciones*, el caso más común y también el más efectivo es el *jaque perpetuo*.

Diagrama B346

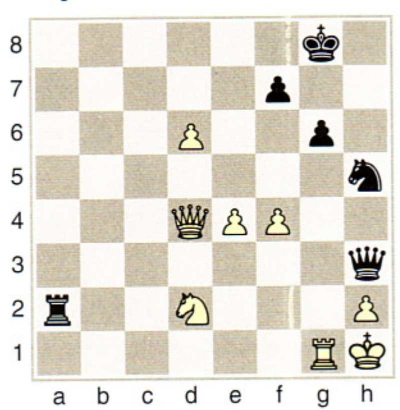


En el *diagrama B346* se nos muestra un final compuesto por el teórico J. Berger. Como puede verse, la ventaja material de las negras (dos torres) es abrumadora y no parece que las blancas puedan hacer gran cosa para impedir su victoria. Sin embargo, la posición contiene una geometría mágica que permite a las blancas conseguir tablas:

1. ♕h4+	**♛f2**
2. ♕h1+	**♛f1**
3. ♕h4+	**♜f2**
4. ♕e4+	**♜de2**
5. ♕b4+	**...**

Tablas. Las blancas pueden jaquear eternamente entre las casillas b4, e4, h4 y h1. Aunque parezca mentira, las tres piezas negras no consiguen proteger a su rey del acoso continuo.

Diagrama B347



Una idea parecida la tenemos en el *diagrama B347*, que corresponde a la partida Portisch-Kaspárov (Moscú, 1981), en la que juegan negras. Las blancas tienen dos peones de ventaja, uno de ellos (el peón pasado de d6) especialmente peligroso. Cualquier defensa pasiva está condenada al fracaso, como, por ejemplo, 1. ... ♛d7, a lo que podría seguir 2. ♖b1, o 2. ♖c1, o aun 2. f5, con ataque al rey negro. Pero Kaspárov encontró la forma de salvarse, gracias a una combinación de jaque perpetuo:

1. ...	**♜xd2!**
2. ♕xd2	**♛f3+**
3. ♕g2	**...**

Si 3. ♖g2, sigue 3. ... ♛f1+ 4. ♖g1 ♛f3, etc.

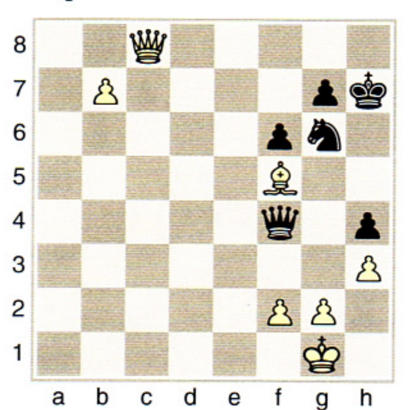
3. ...	**♞g3+!**

Con este nuevo sacrificio se abre el hueco necesario para cerrar el cuadro de jaque perpetuo.

4. hxg3	**♛h5+**
5. ♕h2	**♛f3+**
6. ♖g2	**♛d1+**
7. ♕g1	**♛h5+**
8. ♖h2	**♛f3+**

Se acordaron las tablas, ya que no hay manera de impedir que las negras den jaque desde una de las casillas f3, h5 o d1, de modo similar al ejemplo anterior.

Diagrama B348



Las negras no pueden evitar la coronación del peón **c**, por lo que su situación parece desesperada. Pero la posición de la dama negra nos sugiere la posibilidad de un jaque perpetuo (también llamado *continuo*) entre las casillas c1 y f4. Ahora bien, la casilla c1 está dominada por la dama enemiga y la idea no parece realizable. Pese a todo, las negras jugaron:

1. ...	**♛d2**

Esto parece un error, ya que si lo que pretenden las negras es conseguir jaque perpetuo con 2. ... ♛e1+ y 3. ... ♛e5+, la maniobra fracasa, pues las blancas, tras promover su peón con 2. c8=♕, controlarán el punto e5. Pero, en realidad, el movimiento de la dama negra lo que pretende precisamente es provocar la coronación del peón blanco. Pronto veremos por qué.

2. c8=♕	**♛c1+!**

Ahora se sacrifica la dama (una vez que la nueva dama controla la octava fila), ya que si 3. ♕xc1, el rey negro queda ahogado.

3. ♔h2	**♛f4+**
4. g3	**...**

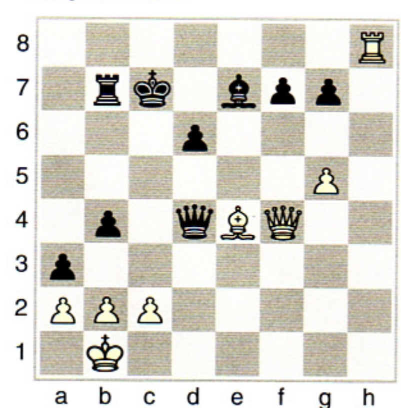
La dama negra se mueve libremente por la diagonal c1-f4, ignorando la presencia de las damas enemigas, siempre gracias al ahogado. Así pues, si 4. ♕xf4, otra vez es ahogado.

4. ...	**♛xf2+**
5. ♔h1	**♛f1+**

Tablas por jaque perpetuo.

En el *diagrama B349* observamos otro caso de jaque perpetuo. Juegan blancas, que tienen serios problemas para defenderse de la amenaza de mate en b2. ¿Existe alguna defensa activa? Excepcionalmente, sí.

Diagrama B349



1. ♖c8+!	**♚b6**

Única, puesto que si 1. ... ♚xc8, 2. ♗f5+, y con este jaque descubierto las blancas ganan la dama enemiga.

2. ♖c6+	**♚a7**

3. ... ♚a5?? sería muy mala, porque después de 3. ♖a6+! ♚xa6 4. ♗xb7+ ♚xb7 5. ♕xd4, las blancas ganan la dama y la partida.

3. ♖a6+!	**...**

La torre lleva a cabo una persecución implacable del rey negro.

3. ...	**♚b8**

No es posible 3. ... ♚xa6, a causa de la variante anterior.

4. ♖a8+!	**♚c7**

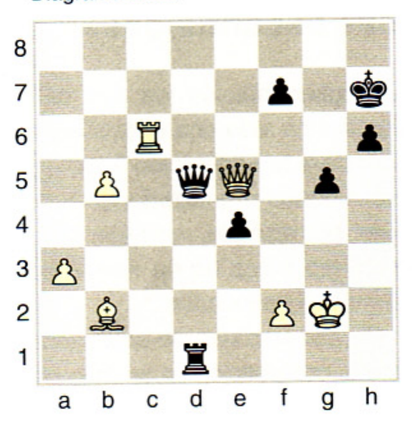
Única de nuevo, debido al jaque descubierto y pérdida de dama, y tras la siguiente jugada, estamos en la posición inicial.

5. ♖c8+!	**...**

Tablas. Wedberg-Kuczynski (Olimpiada de Novi Sad, 1990).

Las blancas amenazan mate en la posición del *diagrama B350*, en la que tienen pieza de más. Las negras estarían perdidas, de no existir una milagrosa combinación de tablas:

Diagrama B350



1. ... **♜g1+!**
2. ♔h2 **...**

Si las blancas toman la torre, existe una clara línea de tablas forzadas: 2. ♔xg1 ♛d1+ 3. ♔h2 ♛h5+ 4. ♔g2 ♛f3+, etc.

2. ... **♜h1+!**

¡Otra torre tenaz, como antes!

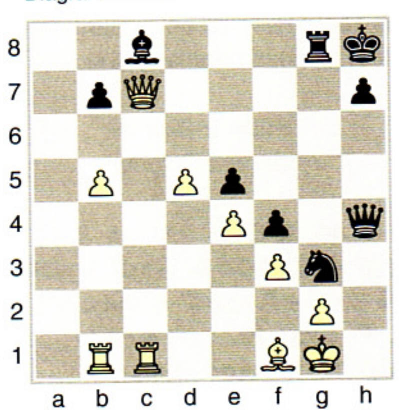
3. ♔g2 **...**

Si 3. ♔xh1, 3. ... ♛d1+, etc.

3. ... **♜g1+!**

Y las blancas lo aceptaron: tablas por jaque continuo. Smyslov-Tahl (Torneo de Candidatos, 1959).

Diagrama B351



Las blancas tienen, en el *diagrama B351*, superioridad material (calidad y peón de ventaja) y estratégica (peón pasado en d5), pero las piezas negras amenazan la posición del rey contrario, y pueden buscar una posible combinación salvadora:

1. ... **♞e2+!**
2. ♗xe2 **♜xg2+!**
3. ♔xg2 **...**

Única (3. ♔f1?? ♛f2++). Ahora dama y alfil negros, con la colaboración del peón de f4 (que ataca la casilla g3), podrán conseguir tablas por jaque perpetuo.

3. ... **♝h3+**
4. ♔h1 **...**

No 4. ♔g1??, por 4. ... ♛g3+ y 5. ... ♛g2++.

4. ... **♗g4+**
5. ♔g2 **...**

Si 5. ♔g1, sigue lo mismo.

5. ... **♛g3+**
6. ♔h1 **...**

Si 6. ♔f1??, 6. ... ♝h3++.

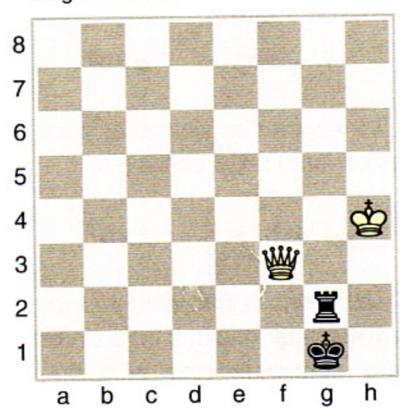
6. ... **♛h3+**

Tablas por jaque continuo.

Ahogado

Las combinaciones sobre el tema del ahogado son aún más espectaculares que las de jaque perpetuo.

Diagrama B352



Puede decirse que la posición del *diagrama B352* podría producirse en cualquier partida amistosa o de torneo. Ésta es una situación a evitar por parte del bando fuerte porque, correspondiéndoles jugar a las negras, pueden conseguir tablas de la siguiente manera:

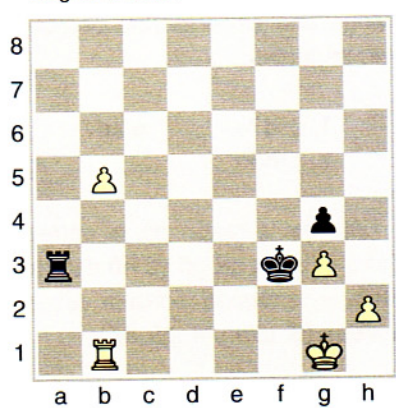
1. ... **♜h2+**
2. ♔g3 **...**

Si el rey juega a g4, sigue 2. ... ♜g2+, y cuando regrese a la columna **h**, la torre jaquea desde h2. Obsérvese que el rey blanco no puede "escapar" a la columna **f**, porque, en tal caso, con ♜f2 las blancas ganan la dama y tablas.

2. ... **♜h3+!!**

Y después de 3. ♔xh3, es tablas por ahogado.

Diagrama B353

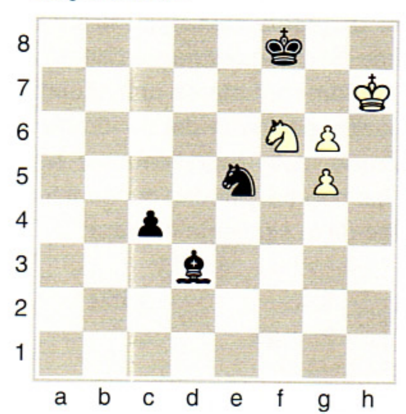


La posición del *diagrama B353* se produjo en el transcurso de una partida importante (Schlechter-Wolf; Nuremberg, 1906), después de 54. b5, a lo que las blancas seguramente esperaban poco menos que la rendición de su rival, que jugó de de esta forma:

54. ... **♜e3**
55. b6 **♜e1+!**
56. ♖xe1 **...**

Y las negras están ahogadas. Tablas.

Diagrama B354



En el *diagrama B354* tenemos una curiosa posición, compuesta por el jugador sirio del siglo XVIII Philip Stamma. Si nos detenemos un momento en analizarla, veremos que la situación no puede ser más desoladora para las blancas, que tienen pieza menos y cuya única esperanza, el peón de g6, está clavado y a punto de ser capturado por una de las piezas enemigas.

Pero las blancas se sacan de la manga una espectacular combinación de tablas:

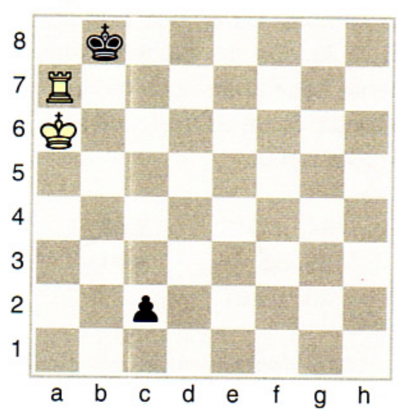
1. ♘d7+!	**♞xd7**
2. ♔h8!!	**...**

Ésta es la razón de la entrega: ahora el peón de g6 ya no está clavado, y amenaza coronar en dos jugadas (3. g7+ y 4. g8=♕).

2. ...	**♝xg6**

¡Las blancas quedan ahogadas!

Diagrama B355

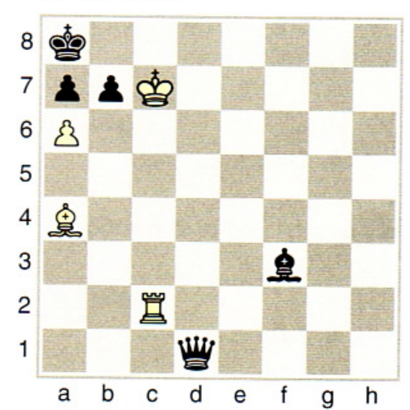


En la posición del *diagrama B355* podemos ver otro final instructivo (del teórico E.B. Cook), en el que las blancas consiguen tablas, aunque no puedan impedir la promoción del peón negro.

1. ♖b7+	**♚c8**
2. ♖b5!	**c1=♛**
3. ♖c5+!	**♛xc5**

Tablas por ahogado. La dama ataca todas las casillas a las que podría jugar el rey blanco, menos b7, atacada por el monarca negro.

Diagrama B356



La posición del *diagrama B356* es un estudio artístico, compuesto por Henri Rinck, que tiene cierta dificultad. Las blancas consiguen tablas con jugadas muy brillantes:

1. ♗c6!!	**♝xc6**

Si 1. ... bxc6?, 2. ♖b2 amenaza mate en b8, y la dama no tiene ningún jaque, porque al capturar de peón se ha tapado la columna **c**.

2. ♖d2!!	**♛xd2**

La captura es obligada, para no recibir mate en la última fila.

3. axb7+	**♝xb7**

Las blancas han soltado todo el lastre de material que les estorbaba para conseguir una posición de ahogado. Tablas.

Las tablas más escandalosas

La reglamentación de las tablas siempre ha sido una cuestión espinosa para la Federación Internacional. Algunos organizadores de torneos, por ejemplo, prohíben que se acuerden antes de un número determinado de jugadas.

El caso más curioso en el ajedrez de alta competición se produjo en la Olimpiada Universitaria de 1972, en el encuentro entre Estados Unidos y Alemania. En la partida que le enfrentaba a Rogoff, Robert Hübner (uno de los mejores jugadores del mundo por entonces), realizó la primera jugada y ofreció tablas, que fueron aceptadas en el acto. Cuando el árbitro principal vio que se habían acordado tablas en una sola jugada, amonestó a los jugadores, exigiéndoles que disputasen una partida seria, pues de lo contrario les pondría un cero a los dos.

Hübner había tenido que jugar dos partidas muy duras en las rondas anteriores y se encontraba muy cansado, por lo que se negó a "jugar" una partida que, de cualquier modo, finalizaría en tablas de común acuerdo, declarando que no había necesidad de interpretar esa farsa. Pero, ante la insistencia de los árbitros, y pensando en los intereses de sus respectivos equipos, los contendientes se sentaron a jugar la curiosa partida que sigue.

Hübner-Rogoff

Apertura Futurista

1. c4 ♞f6 2. ♘f3 g6 3. ♘g1 ♝g7 4. ♕a4 0-0 5. ♕xd7 ♛xd7 6. g4 ♛xd2+ 7. ♔xd2 ♞xg4 8. b4 a5 9. a4 ♝xa1 10. ♗b2 ♞c6 11. ♗h8 ♝g7 12. h4 axb4. Tablas.

Naturalmente, la partida es absurda. Sólo la incluimos como curiosidad, porque tiene un interés anecdótico y no, desde luego, para estimular a los lectores a practicar tal estrategia de juego.


Albert Fortuny

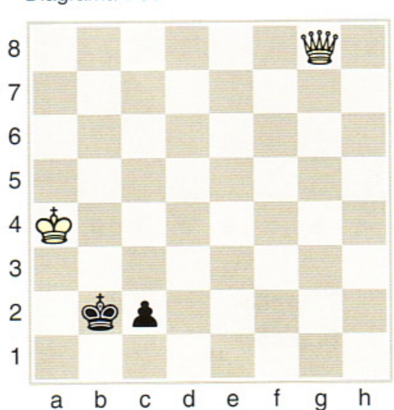
Finales básicos de damas

En la unidad 10 vimos ya que una dama gana siempre a un peón en séptima situado en las columnas **b**, **d**, **e**, **g**, mientras que sólo hacía tablas si el peón estaba situado en la banda o en las columnas **c** o **f**.

Sin embargo, existen excepciones y la dama también puede ganar a un peón en séptima (situado en las columnas **a**, **c**, **f**, **h**) cuando el rey fuerte se encuentra cerca de la acción.

Dama contra peón en séptima

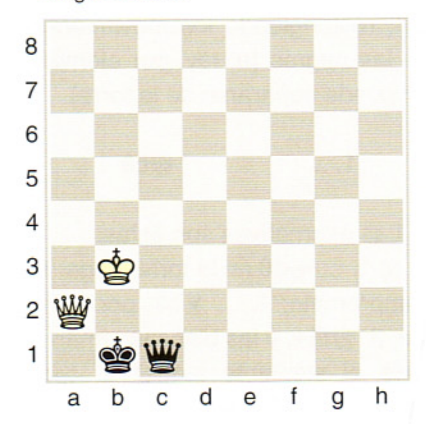
Diagrama B362



En el caso del *diagrama B362*, por ejemplo, las blancas no pueden impedir, como ya sabemos, que el peón corone, a causa de las tablas por ahogado. Pero, ¡sí pueden dar mate!

1. ♕g2	**♚b1**
2. ♔b3!	**c1=♛**
3. ♕a2++	

Diagrama B363



En el *diagrama B364* encontramos un caso similar, esta vez con un peón de torre:

1. ♕g2+	**♚b1**
2. ♔d3	**a1=♛**
3. ♕c2++	

Diagrama B364

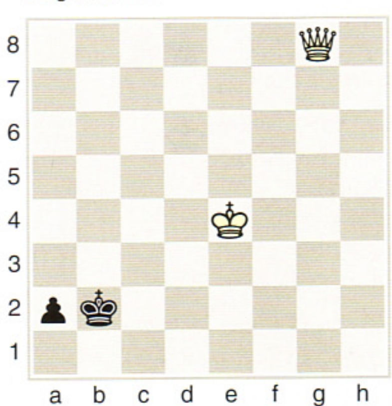
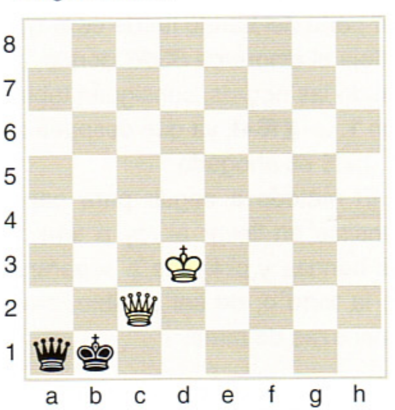


Diagrama B365



Sería muy conveniente que el estudiante memorizara los dos esquemas de mate anteriores, puesto que le pueden ser de utilidad.

Recuerde

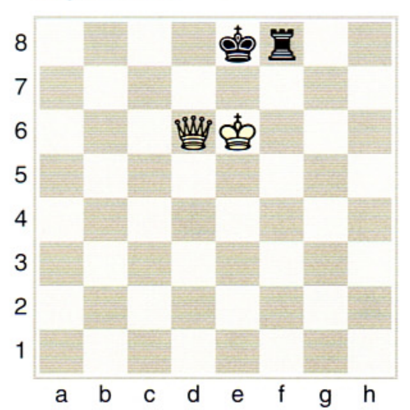
*La dama contra un peón en séptima, situado en las columnas **a**, **c**, **f**, **h**, sólo puede ganar si su rey está cerca del peón.*

Dama contra torre

Aunque en algunos casos es laborioso, el final de dama contra torre se gana siempre, salvo muy contadas excepciones.

El bando débil debe mantener juntos el rey y la torre, con lo que puede ofrecer la mayor resistencia posible.

Diagrama B366



En este final la posición a evitar por parte del bando fuerte es la que refleja el *diagrama B366*, donde, jugando las negras, consiguen tablas con **1. ... ♜f6+!**, ya que después de 2. ♔xf6 es ahogado.

El método a seguir para ganar consiste en llevar el rey a una de las bandas y obligarle a separarse de la torre o, de ser posible, crear amenazas de mate.

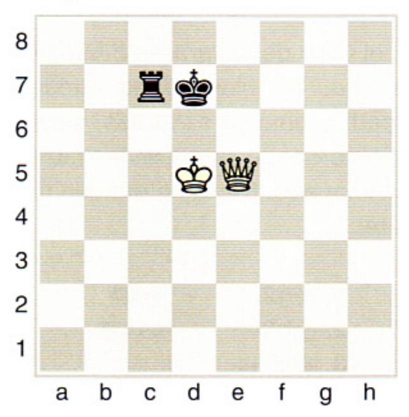
1. ♕f4 ...

En el *diagrama B367* la dama busca la máxima actividad. Ahora mantiene en cartera numerosos jaques disponibles (desde a4, f7, f5,



J. Senda

Diagrama B367



g4), restringiendo los movimientos de las negras (el rey, por ejemplo, no puede separarse de la torre).

1. ... ♚c8

Las alternativas son éstas:

a) 1. ... ♚d8 (si la torre juega, se compromete: 1. ... ♜c3, por ejemplo, 2. ♕f5+, y las blancas ganan la torre al siguiente jaque) 2. ♔d6 ♜d7+ 3. ♔c6 ♚e8 4. ♕b8+ ♜d8 (4. ... ♚e7 5. ♕e5+ ♚d8 6. ♕h8+ ♚e7 7. ♕g7+, ganando la torre) 5. ♕e5+ ♚f7 (5. ... ♚f8 6. ♕f6+ ♚e8 7. ♕g7) 6. ♕c7+ ♚e8 7. ♕g7! ♜d1 8. ♕e5+ ♚f8 (8. ... ♚d8 9. ♕g5+ y, tanto si 9. ... ♚c8, como si 9. ... ♚e8, las blancas ganan la torre) 9. ♕f4+ ♚e7 10. ♕e4+ ♚d8 11. ♕h4+, y se gana la torre al siguiente jaque, en h5 o g4.

b) 1. ... ♜b7 2. ♕f7+ ♚c8 3. ♕e8+ ♚c7 4. ♔c5 ♜a7 (4. ... ♜b1 5. ♕e5+) 5. ♕e7+ ♚b8 6. ♕d8+ ♚b7 7. ♔b5 ♜a1 8. ♕e7+, seguido de 9. ♕f8+ y 10. ♕g7+, ganando la torre.

2. ♔d6 ♜a7

Ya se ha conseguido separar la torre de su rey, aunque las blancas todavía deben jugar con precisión. Si 2. ... ♚b7 (2. ... ♚b8 3. ♕e5 ♜b7 4. ♔c6+) 3. ♕b4+ ♚c8 4. ♕a5 ♜d7+ 5. ♔c6.

3. ♕f8+ ♚b7
4. ♕f7+ ♚a6

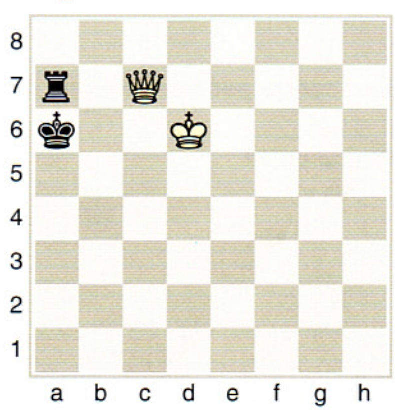
Si 4. ... ♚b8 (4. ... ♚b6 5. ♕b3+ y 6. ♔c6) 5. ♕e8+ ♚b7 6. ♕d7+ ♚b8 7. ♕d8+ ♚b7 8. ♕c7+ ♚a6 9. ♕c6+ ♚a5 10. ♔c5, y las negras no pueden evitar el mate.

5. ♕c4+ ♚b7

Si 5. ... ♚a5, 6. ♕c5+! (6. ♔c6? ♖c7+, tablas) 6. ... ♚a6 7. ♕c6+! (7. ♔c6? ♜c7+!, tablas) 7. ... ♚a5 8. ♔c5.

6. ♕c7+ ♚a6

Diagrama B368



7. ♕c6+ ♚a5
8. ♔c5 ...

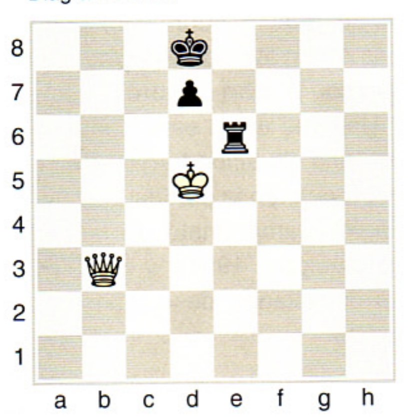
Amenaza de mate imparable.

Dama contra torre y peón

Este final presenta cierta complejidad. Como regla general, el bando fuerte debe ganar cuando la torre está alejada de su rey.

Cuando la torre está protegida por el peón y éste por su rey, el final es muy difícil de ganar y existen muchas posibilidades de tablas. Detengámonos en algunos casos.

Diagrama B369



La posición del *diagrama B369*, estudiada ya por Philidor (en 1803), es tablas. La torre puede oscilar entre e6 y c6, siempre protegida por el peón y el rey blanco no puede pasar de la quinta fila.

Una posible línea de juego es la siguiente:

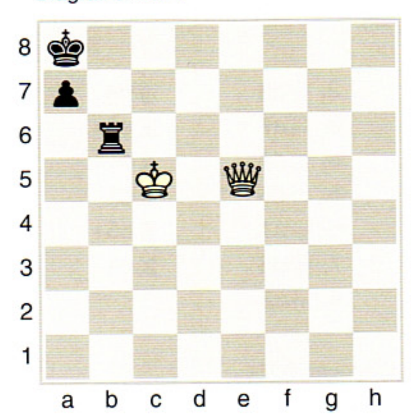
1. ♕b8+ **♚e7**
2. ♕g8 **♜c6**
3. ♕g7+ **♚d8**
4. ♕f8+ **♚c7**
5. ♕a8 **♜e6**

A las blancas no les es posible progresar.

Si esta posición se desplaza a izquierda o derecha sigue siendo tablas, salvo en el caso de que el peón sea de torre, cuando las blancas ganan. La diferencia radica en que la torre sólo dispone, en este caso, de un punto defensivo, por lo que, cuando su rey no tenga movimientos posibles, la torre deberá desplazarse a una casilla en la que quedará indefensa.

La posición del *diagrama B370* fue estudiada por J. Berger en 1922.

Diagrama B370



Si juegan blancas, ganan fácilmente con **1. ♕c7! ♜b1 2. ♕c8+ ♜b8 3. ♕c6+ ♜b7 4. ♔d6**, y las negras pierden su peón.

Si juegan negras, se gana con la maniobra que sigue:

1. ... **♚b7**
2. ♕e7+ **♚a6**

Si 2. ... ♚b8, 3. ♕d7 y las negras están en Zugzwang. Por ejemplo: 3. ... ♜h6 4. ♕e8+ ♚b7 5. ♕e7+ ♚a6 6. ♕f7!, que traspone a la línea principal. Otra posibilidad es 3. ... ♜a6, pero después de 4. ♔b5 ♜b6+ 5. ♔a5, las negras pierden el peón o la torre.

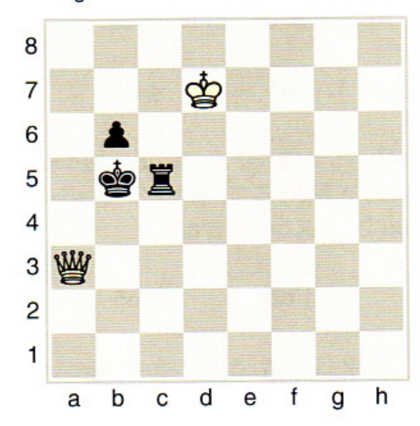
3. ♕d7! **...**

Las negras están en Zugzwang. Si 3. ... ♜b2 (3. ... ♜b1 4. ♕a4+ ♚b7 5. ♕e4+) 4. ♕d3+ ♚b7 5. ♕f3+ ♚c7 6. ♕f7+ ♚b8 (o bien 6. ... ♚c8, d8) 7. ♕f8+ y 8. ♕g7+, y gana la torre.

Hemos considerado posiciones en las que el peón se encontraba situado en su casilla inicial. Si el peón se halla avanzado, las posibilidades son múltiples y resulta muy difícil establecer reglas generales para definir el resultado.

A continuación veremos dos casos, en uno de los cuales se gana y en el otro se hacen tablas.

Diagrama B371



En la posición *diagrama B371* ganan blancas, sin importar quien juegue. Comencemos, pues, por las negras:

1. ... **♜c4**
2. ♕b3+ **♚c5**

Si 2. ...♜b4, 3. ♕d5+ ♚a4 4. ♕a2+ y 5. ♔c7.

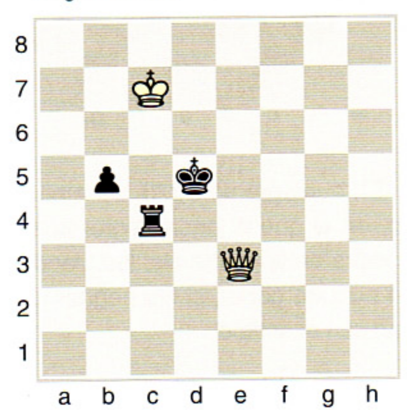
3. ♔c7 **b5**

3. ... ♜b4 4. ♕d3 ♜b5 5. ♕c3+, seguido de 6. ♕c6+ y 7. ♕xb5, o bien 4. ... b5 5. ♕c3+ ♜c4 6. ♕e5+ y 7. ♔b6.

4. ♕e3+ **♚d5**

Si 4. ... ♜d4, 5. ♕c3+, o bien 4. ... ♚b4+ 5. ♔b6 ♚a4 6. ♕e2.

Diagrama B372



5. ♔b6 **b4**
6. ♕b3 **♚d4**
7. ♔b5 **...**

Y las blancas ganan el peón. Ahora, si juegan blancas:

1. ♕a1 ♚b4

Si 1. ...♜c4, 2. ♕b2+ ♚c5 3. ♔c7; o bien 2. ... ♚a5 3. ♕a3+, o aun 2. ... ♜b4 3. ♕a2.

2. ♔d6 ♚b5

Si 2. ... ♜c3 3. ♕e1 ♚c4 4. ♕e4+ ♚b5 5. ♕b1+ ♚a5 6. ♕e1 ♚b4 7. ♔d5; 2. ... ♜g5 3. ♕d4+ ♚b5 4. ♕d3+ ♚a4 5. ♕a6+.

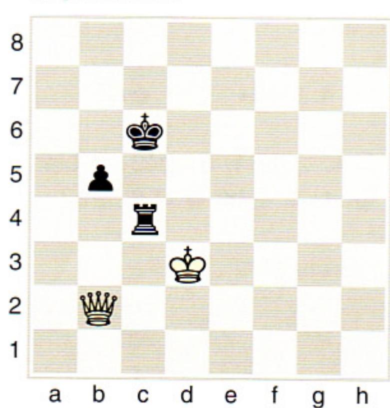
3. ♕a2! ♚b4

Si 3. ... ♜c6+, sigue 4. ♔d7 ♜c5 5. ♕a3.

4. ♕b2+ ♚a5
5. ♕a3+ ♚b5
6. ♔d7 ...

Y las blancas han conseguido la posición inicial, correspondiéndoles jugar a las negras.

Diagrama B373



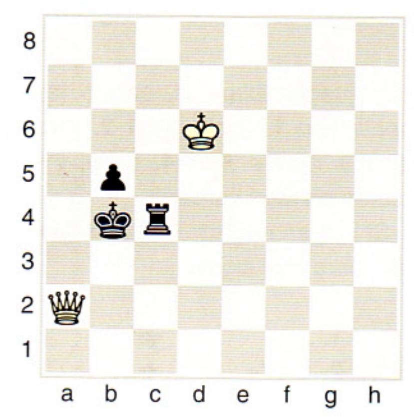
En el *diagrama B373*, sin embargo, en el que el peón negro se encuentra en la quinta fila, las blancas no pueden ganar, si las negras juegan con exactitud.

1. ♕f6+ ♚c5

Si 1. ... ♚b7, 2. ♕d6 ♜c6 3. ♕a3 ♚b6 4. ♔d4 ♜c4+ 5. ♔d5 ♜c2! y tablas, pero no 5. ... ♜c6?, por 6. ♕e3+ ♚b7 7. ♕e8 ♜b6 8. ♔c5 b4 9. ♕d8, o bien 8. ... ♚a7 9. ♕d8 ♜b7 10. ♔b4 ♜b6 11. ♔a5 ♜b7 12. ♕d4+ ♚a8(b8) 13. ♔a6.

2. ♕a6 ♚b4
3. ♕a7 ♜c3+
4. ♔d4 ♜c4+
5. ♔d5 ♜c3
6. ♕a1 ♜c5+
7. ♔d6 ♜c4
8. ♕a2 ...

Diagrama B374



8. ... ♜c8!
9. ♔d7 ♜c4
10. ♕b2+ ♚a4!

Tablas. Sin embargo, podríamos considerar un error mover 10. ... ♚a5?, porque después de 11. ♕a3+ ♚b6 12. ♕e3+, las negras conseguirían una posición ganadora. Final teórico de Guretzky-Cornits (1864).

Recuerde

Una dama gana prácticamente siempre contra una torre, sin otro material sobre el tablero, mientras que una torre y peón tienen buenas posibilidades defensivas contra una dama, si el peón se encuentra protegiendo la torre y su rey defiende el peón.

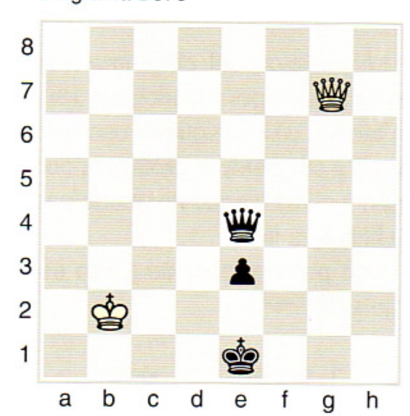
Un caso dramático

No hay espacio aquí para estudiar los finales de dama y peón contra dama, puesto que, debido a su complejidad y a la extensión que requieren los análisis, deben estudiarse en un tratado específico sobre el tema.

Únicamente queremos mencionar que el final de dama y peón en séptima contra dama, por lo general, se gana. En cambio, en el caso de que el peón esté situado más atrás, las posibilidades de tablas son mucho mayores.

Una vez dicho esto, comentaremos una situación tragicómica que se produjo en la partida Batuev-Simagin (Campeonato de la URSS por equipos, 1954), y que ilustra las dificultades de los finales de damas.

Diagrama B375



En la posición del *diagrama B375*, las negras consideraron que había llegado la hora de llevar su peón a la segunda fila, de modo que jugaron **1. ... e2??** y se encontraron con una sorpresa mayúscula, puesto que después de **2. ♕g1+ ♚d2 3. ♕c1+ ♚d3**, se encontraron con un inesperado mate, **4. ♕c3++**. Nótese que las dos jugadas de rey, en respuesta a los jaques de la dama enemiga, son únicas.

Así pues, se recomienda suma precaución en los finales de dama, ¡incluso cuando se juega con el bando fuerte!


Albert Fortuny

Maniobras excepcionales para ganar

Las posiciones tienen secretos que el jugador debe descubrir, ya que son muchos los casos en que una partida que no parece poder ganarse permite combinaciones o maniobras ganadoras, gracias a una serie de resortes ocultos. Cada caso es único dada la inmensa variedad del ajedrez, y cada posición plantea un reto a la inteligencia del jugador, que éste no puede ignorar.

En esta unidad pasaremos revista a una serie de posiciones extraordinarias que exigen del bando fuerte toda su habilidad y toda su técnica para vencer.

En el *diagrama B382* tenemos un caso, sin duda excepcional, que sirve para comprender que en determinadas circunstancias la coordinación de piezas permite sorprendentes desenlaces.

En esta posición juegan blancas y, aunque las negras tienen tres piezas por los dos peones blancos, no pueden evitar un mate en dos: **1. ♖e7+! ♝xe7 2. f7++.** Como puede verse, cada una de las piezas negras ocupa una de las posibles casillas de escape de su rey y en la restante se ha situado el peón blanco ejecutor.

Diagrama B382

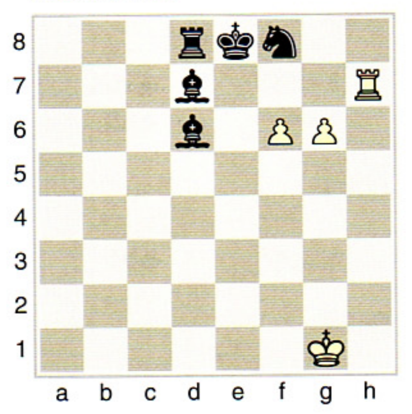
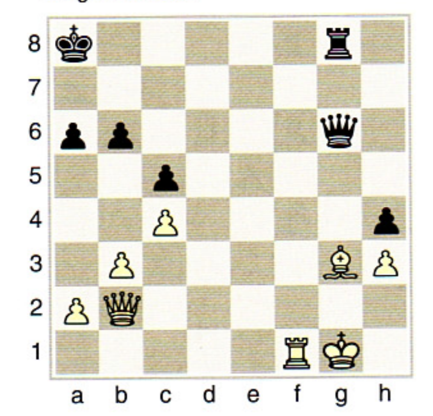


Diagrama B383



Las blancas tienen aquí pieza de más, pero el alfil está clavado y no parece que pueda evitar perderse. No obstante, la disposición de las piezas es tal que permite una combinación ganadora sobre líneas rectas:

1. ♕g2+ ♚a7
2. ♗b8+! ♚xb8

Si 2. ... ♜xb8, sigue 3. ♕xe7.

3. ♖f8+! ♚a7

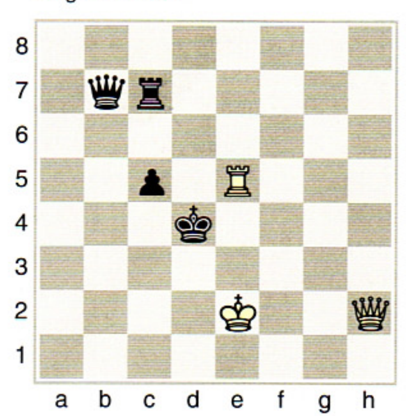
Tampoco ahora puede tomarse la torre, puesto que si 3. ... ♜xf8?, 4. ♕xe7.

4. ♖xg8 ...

Las blancas ganan.

Así pues, el tema de la combinación ha sido explotar la atadura de la torre negra a la defensa de su dama y, como no es posible su desviación, las blancas sacrificaron primero el alfil, obligando a tomarlo con el rey contrario, y de esta forma la torre blanca tuvo la posibilidad de invadir la última fila, con un jaque decisivo

Diagrama B384



En el *diagrama B384* podemos ver un final del gran compositor Henri Rinck, en el que las blancas juegan y ganan, a pesar de que son las negras las que tienen ventaja material de un peón y que no parece que su rey se encuentre en peligro. Sin embargo, la realidad es implacable:

1. ♕f4+ ♚c3
2. ♖xc5+! ...

Un sorprendente sacrificio de torre, cuya idea es dejar a la dama negra sin protección.

2. ... ♜xc5
3. ♕c1+ ♚d4
4. ♕e3+ ♚c4

Si 4. ... ♚d5, sigue 5. ♕f3+, y gana la dama.

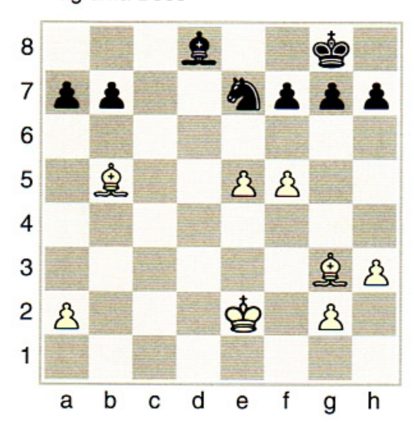
5. ♕d3+ ♚b4
6. ♕b1+ ...

Las blancas ganarán la dama, cuando el rey negro se desplace de la columna **b**.

En la siguiente posición las blancas concibieron una celada, para no permitir que las piezas negras se liberasen. El caballo está atacando el peón de f5, y no sirve el avance (1. f6? gxf6 2. exf6 ♞d5), mientras que 1. ♗d3 sería pasivo. El juego se desarrolló así:

1. ♗h4!? ♞xf5?

Diagrama B385



De esta forma, las negras caen en la celada. Así pues, no debían tomar el peón.

2. ♗xd8 ♞d4+

Este jaque es la clave de la falsa combinación que ha tentado a las negras: ahora recuperan pieza, sin embargo...

3. ♔d3 ♞xb5
4. a4 ♞a3

Única.

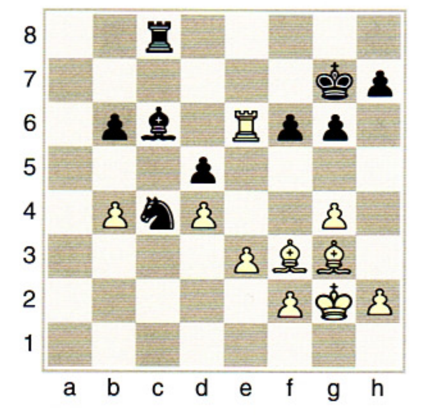
5. ♗e7 ♞b1

Única.

6. ♔c2 ...

El caballo está copado. Las negras cayeron en la trampa, por haber realizado un análisis superficial de la posición.

Diagrama B386



La posición del *diagrama B386* se produjo en la partida Chistiákov-Simagin (Moscú, 1935), correspondiéndoles jugar a las blancas.

La ventaja de un peón y la pareja de alfiles deben bastar para ganar un final que, sin embargo, puede prolongarse.

Pero las blancas encontraron una expeditiva maniobra para precipitar el desenlace:

1. ♖xc6! ...

Sacrificio de calidad, que gana un segundo peón, pero eso no es todo.

1. ... ♜xc6
2. ♗xd5 ♜c8

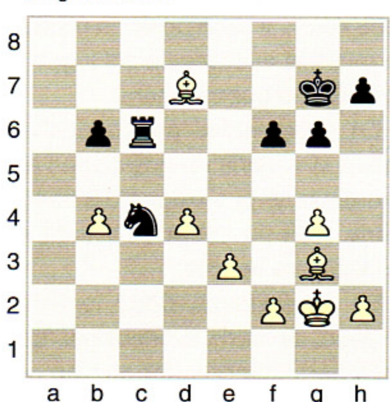
Esta jugada es única, ya que la torre debe atender a la defensa de su caballo.

3. ♗e6 ♜c6

Volviendo a c6, de forma obligada. Ahora las blancas disponen de una jugada muy fuerte:

4. ♗d7! ...

Diagrama B387

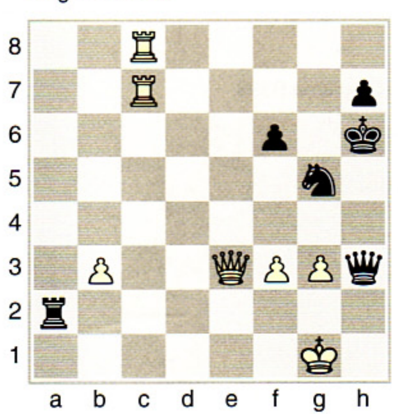


El alfil de casillas blancas ha conseguido, él solito, cortar a la torre negra todo su circuito de juego. La única posibilidad es ésta:

4. ... ♜d6
5. ♗xd6 ♞xd6

Ahora puede decirse que el final está fácilmente ganado.

Diagrama B388



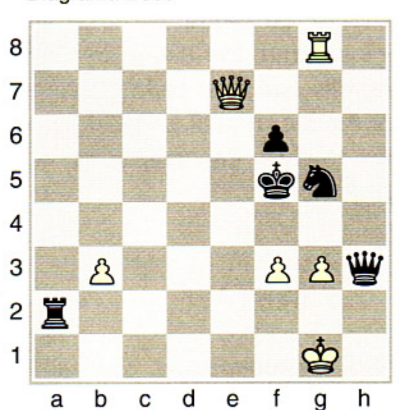
La posición del *diagrama B388* (Duras-Cohn; Karlsbad, 1911), se da después de 43. hxg5+ ♞xg5. Las torres blancas han invadido las dos últimas filas, pero la dama negra amenaza mate en g2, y también capturar con jaque el peón de g3. El maestro Duras resolvió ambos problemas de forma muy elegante:

44. ♖xh7+! ♚xh7
45. ♕e7+ ♚g6

Si 45. ... ♚h6, 46. ♖h8+, y gana la dama.

46. ♖g8+ ♚f5

Diagrama B389



Ahora se verá claro cómo sacarán partido las blancas a la entrega de su torre. Duras elige la forma más elegante de ganar, pero también lo haría con 47. g4 o 47. ♕7.



J. Senda

47. ♖xg5+! ...

Un nuevo y espectacular sacrificio, que deja a las blancas sólo con su dama en lucha contra las tres piezas negras.

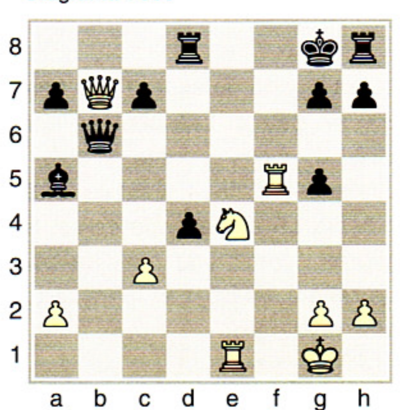
47. ... ♚xg5

Si 47. ... fxg5??, 48. ♕d7, ganando la dama.

48. ♕g7+ ...

Las negras se vieron obligadas a rendirse, ya que si 48. ... ♚h5, 49. ♕h7+, y si 48. ... ♚f5, 49. ♕d7+, y gana la dama en ambos casos.

Diagrama B390



A esta interesante posición se llegó en una partida entre los jugadores brasileños Caldas Viana y Silvestre. Las negras tienen dos peones de ventaja y, con su última jugada, parecen forzar el cambio de damas, después de lo cual podrán ocuparse de desarrollar su torre de h8, que en este momento está fuera de juego.

Las blancas, sin embargo, encontraron una jugada prodigiosa, con la que tomaron el mando de la lucha:

1. ♘d6!! ...

Pasemos revista a las posibilidades de las negras:

a) 1. ... ♛xd6? 2. ♕b3+, y mate en dos.

b) 1. ... cxd6?? 2. ♕f7++.

c) 1. ... ♜xd6 2. ♖e8++.

d) 1. ... ♛xb7 2. ♘xb7 ♝xc3 3. ♘xd8 ♝xe1 4. ♖e5, y las blancas ganan.

1. ... dxc3+
2. ♔h1 h6

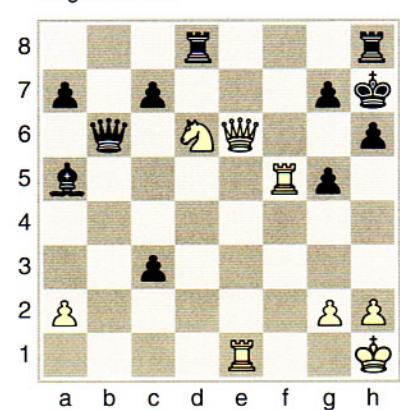
Seguía sin ser posible 2. ... ♛xb7, por 3. ♘xb7 c2 4. ♘xa5 ♜d1 5. ♖ff1, etc.

3. ♕d5+! ♚h7
4. ♕e4 ...

Amenaza un jaque descubierto definitivo.

4. ... ♚g8
5. ♕e6+ ♚h7

Diagrama B391



Se ha llegado a la posición crítica, en la que no es fácil ver una jugada concluyente.

6. ♖f6! ...

¡Magnífico! Amenaza 7. ♖xh6+! gxh6 8. ♕f7++.

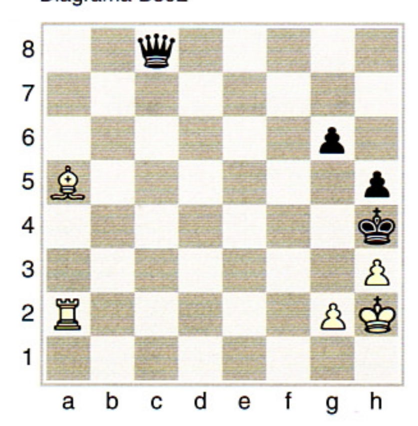
6. ...	**♜hf8**
7. ♕f5+	**♚g8**
8. ♖xf8+	**♜xf8**
9. ♕xf8+!	**♚xf8**
10. ♖e8++	

El arrogante caballo, que se ha instalado durante diez jugadas en la casilla d6, permite la ejecución de este bien trenzado mate.

Magia blanca en el tablero

En ocasiones un bando con material inferior no sólo plantea una resistencia admirable, sino que a veces incluso se alza con la victoria. En tales casos se diría que las amenazas que el bando débil consigue encadenar constituyen un reto a la fuerza bruta, y las evoluciones de sus piezas parecen dirigidas por un mago que se oculta en un punto invisible del tablero.

Diagrama B392



Este final artístico de 1925 es del compositor ruso S.M. Kaminer, consagrado por numerosos premios en concursos internacionales.



J. Senda

Como vemos, las piezas blancas (torre y alfil) se enfrentan a una dama, con un par de peones por bando, situados de forma simétrica. La única nota falsa en la posición negra es la situación de su rey, pero esa impresión pronto desaparece porque la casilla g5 le facilita escapes por f6 y h6. Veamos qué pueden hacer las blancas:

1. ♖c2!! ...

¡De modo que a las blancas les sobra material!

La primera idea se vislumbra rápidamente: si 1. ... ♕xc2 2. ♗d8+ g5 3. g3++. Pero, ¡este mate no es posible, porque el peón de g2 queda clavado por la dama! Así pues, ¿cuál es el peligro?

1. ...	**♕xc2**
2. ♗d8+!	**g5**

¿Y ahora?

3. ♗a5! ...

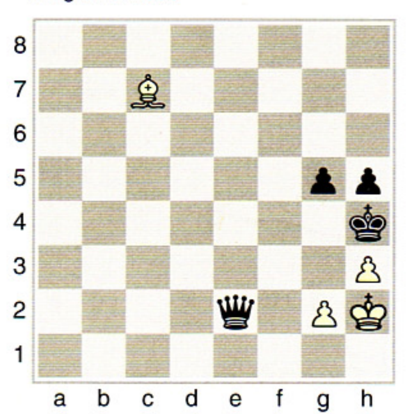
Una jugada de espera. Sin prisa, pero sin pausa. Las blancas amenazan 4. ♗e1+ y mate, y si 3. ... g4, sigue 4. ♗d8++. Esto es lo que se llama un alfil de *dos caras*, tan peligroso como una bola de billar que rebota en d8 o e1 para alcanzar al rey negro.

3. ... ♕e2

La dama tiene que defender el mate en e1 (de alfil) y el de g3 (de peón). Sin embargo, el lector se dirá: todo eso está muy bien, pero ¿cómo se puede ganar esto?

4. ♗c7 ...

Diagrama B393



El alfil pretende dar el mate que no le está permitido al peón. En otras palabras, se dirige al punto g3. Al mismo tiempo, no pierde de vista la casilla d8, con lo que sigue impidiendo 4. ... g4, por 5. ♗d8++.

4. ... ♕f2

La dama sigue parando ambos mates, pero ahora...

5. ♗d6! ...

Por lo tanto, las negras están en Zugzwang, ya que a cualquier movimiento de dama permitirá uno de los mates (de alfil o de peón), mientras que si el peón **g** avanza, sigue mate de alfil en e7. Las negras todavía encuentran un elegante recurso:

5. ...	**♕f4+**
6. g3+!	**...**

No, por supuesto, 6. ♗xf4 gxf4.

6. ...	**♕xg3+**
7. ♗xg3++	

¿No es este final un desafío a las leyes de la lógica y a la relación de fuerzas materiales en juego?



Albert Fortuny

Errores de cálculo

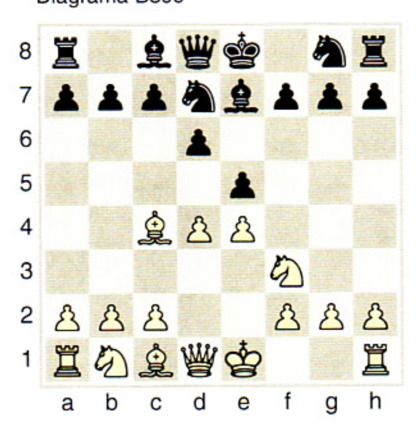
En ajedrez la precisión en el cálculo es fundamental. Ya que toda la partida se construye sobre la idea de buscar la mejor jugada, prever la mejor respuesta del contrario, nuestra mejor réplica, etc., está claro que cualquier error de apreciación en una línea de juego puede tener consecuencias dramáticas.

Es muy raro que una jugada, por buena que sea, pueda ganar por sí sola una partida. Sin embargo, es muy frecuente que una jugada errónea pueda perderla en el acto.

Aquí trataremos de los errores tácticos, relativos a jugadas concretas o series de jugadas, sin ocuparnos de los errores estratégicos, que se producen al evaluar una posición o trazar un determinado plan.

A veces los errores de cálculo surgen en posiciones sencillas, que parecen no contener el menor peligro, incluso en la misma apertura. En la Defensa Philidor, por ejemplo, después de **1. e4 e5 2. ♘f3 d6 3. d4 ♞d7 4. ♗c4**, un error que se produce con cierta frecuencia entre aficionados es jugar **4. ... ♝e7**, que parece encajar dentro de las exigencias del planteo, ya que si las blancas deciden cambiar en e5, seguido de un eventual cambio de piezas menores (5. dxe5 ♞xe5 6. ♘xe5 dxe5), la dama de d8 queda protegida por el alfil y las negras no pierden el enroque. Sin embargo, esta jugada es un error.

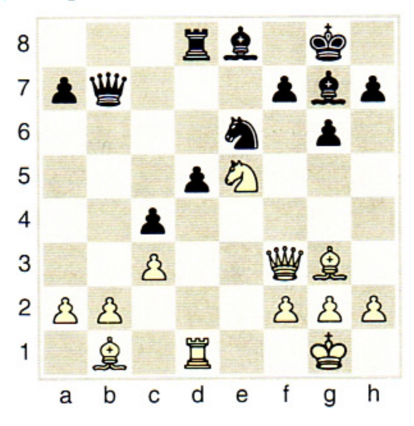
Diagrama B399



Ahora, después de **5. dxe5**, las negras pierden un peón, pues si 5. ... ♞xe5, 6. ♘xe5 dxe5 7. ♕h5, con ataque doble sobre los peones de e5 y f7, ganándose uno de ellos. Peor sería, en lugar de 5. ... ♞xe5, 5. ... dxe5, ya que en tal caso la jugada 6. ♕d5 decide prácticamente la partida.

Los errores de cálculo tienen, a menudo, un origen psicológico y pueden derivarse de un simple malestar o preocupación del jugador o bien de otra causa psicológica, común a todos, que consiste en que la imagen que tenemos en el tablero *se resiste a desaparecer*. Es decir, que mientras hacemos nuestros cálculos y pensamos en las jugadas que pueden producirse, estas imágenes mentales entran en lucha con la que, hasta el momento de jugar, tenemos físicamente ante nuestros ojos. Veamos un ejemplo.

Diagrama B400



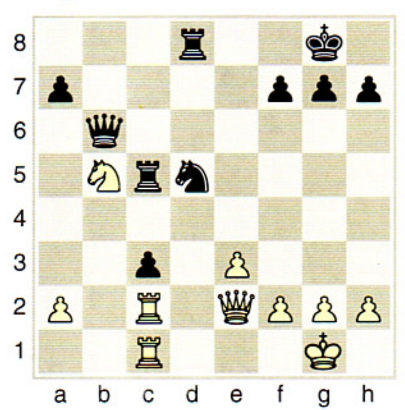
La posición del *diagrama B400* se produjo en una partida entre dos

monstruos del siglo XIX: Steinitz (el primer campeón del mundo) y Zukertort. Aquí Steinitz quería explotar la situación de la dama negra, en la misma diagonal que la suya y la primera idea surge con la posible captura del peón de c4. En efecto, si 1. ♘xc4, parece que el caballo no puede ser tomado debido a que se perdería la dama. Siguiendo con el cálculo, se plantea ahora un problema: después de 1. ... dxc4, no es posible 2. ♕xb7 por 2. ... ♜xd1++. ¿Puede resolverse este inconveniente? El paso adelante en el razonamiento es jugar 1. ♘xc4 y, después de 1. ... dxc4, cambiar torres, 2. ♖xd8 (ya que si ahora 2. ... ♛xf3, sigue 3. ♖xe8+ y luego 4. gxf3).

En la partida se jugó **1. ♘xc4? dxc4 2. ♖xd8 ♞xd8 3. ♕xb7 ♞xb7**. Al retomar en d8 el caballo defiende la dama. ¿Por qué cometió un campeón como Steinitz un error así? Pues porque la imagen inicial de la dama indefensa siguió grabada en su mente, resistiéndose a desaparecer y, ya que la combinación era *suya*, no podía imaginar que, tras el cambio de torres, pudiera quedar protegida la dama negra.

En la mayoría de los casos el error se produce, pura y simplemente, por un cálculo precipitado y defectuoso. Aquí vale la pena repetir que todos los cálculos de jugadas o de una secuencia de jugadas deben repasarse mentalmente una o dos veces, como mínimo, antes de llevarlas al tablero.

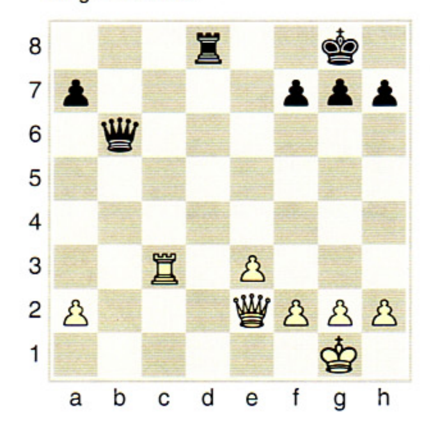
Diagrama B401



Un caso de cálculo deficiente se produjo en la famosa partida Bernstein-Capablanca (Moscú, 1914), a partir de la posición reflejada en el *diagrama B401*. El maestro Bernstein consideró que no existía ningún riesgo en tomar el peón negro de c3 y su cálculo siguió este camino: 1. ♘xc3, y si 1. ... ♞xc3 (en caso de 1. ... ♜dc8, 2. ♘d1 y todo está controlado) 2. ♖xc3 ♜xc3 3. ♖xc3 ♛b1+ 4. ♕f1 y no le preocupaba 4. ... ♜d1?? (para ganar la dama), porque eso permitiría mate con 5. ♖c8++. Por tanto esto fue todo lo que calculó el conductor de las blancas y la secuencia es correcta, salvo en un punto: en la tercera jugada de la serie se le escapó una importante posibilidad, que es muy probable hubiera visto de haber repasado mentalmente la secuencia de juego. La partida siguió así:

1. ♘xc3?	**♞xc3**
2. ♖xc3	**♜xc3**
3. ♖xc3	**...**

Diagrama B402



3. ...	**♛b2!!**

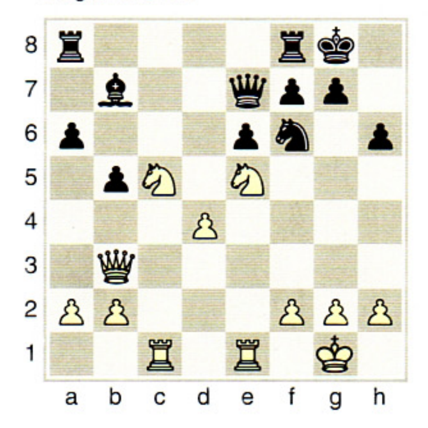
Con esta sorprendente jugada la dama negra ataca impunemente dama y torre contrarias, y es obvio que no puede tomarse, a causa del mate en la primera fila (4. ♕xb2?? ♜d1++). Las blancas no tienen defensa contra este golpe demoledor.

4. ♖c2	**♛b1+**
5. ♕f1	**♛xc2**

Las blancas se rindieron.

En el siguiente ejemplo las blancas se embarcan en una combinación errónea, en su afán por demostrar la superioridad de su posición y, de nuevo, la falta de precisión en el cálculo es la razón de sus males.

Diagrama B403



En el *diagrama B403* podemos ver que la impresionante pareja de caballos blancos y el hecho de que la dama negra se encuentre situada en la misma columna que la torre de e1 es la chispa que hace encender en el primer jugador la idea de una posible combinación ganadora:

1. ♘g6?!	**fxg6**
2. ♖xe6	**♛f7**

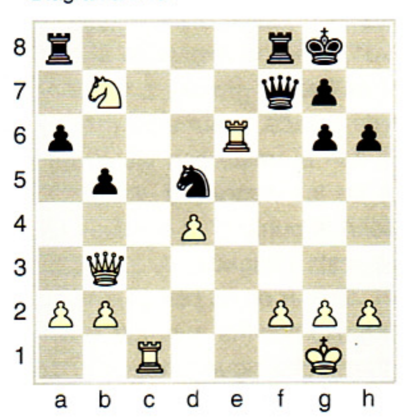
De otro modo seguiría un jaque descubierto de la dama blanca en la diagonal a2-g8, por ejemplo, 2. ♖xf6+.

3. ♘xb7	**...**

Ésta era la clave de la combinación: como el caballo no se puede tomar (por la razón explicada en el comentario anterior), las blancas han recuperado la pieza, con peón de más y –en apariencia– una posición dominante. Sin embargo, las negras demostrarán que las cosas no son tan sencillas como parece.

3. ...	**♞d5!**

Diagrama B404



Esta jugada es tan fuerte que refuta por completo la combinación. Con este movimiento quedan atacados torre y caballo blancos, que podrían protegerse mutuamente (con 4. ♘c5), si eso fuera todo. Pero es que las negras amenazan, sobre todo, 4. ... ♛xf2+ 5. ♔h1 ♛f1+ 6. ♖xf1 ♜xf1++. Las blancas no tienen respuesta satisfactoria. Siguió de esta forma:

4. ♖e2 **♛xb7**
5. ♖c5 **♜ad8**
6. ♖e5 **♛f7**

Y las blancas, con pieza menos, se rindieron. Simagin-Beilin (Vilnius, 1946).

Recuerde

El cálculo preciso es fundamental en ajedrez, incluso cuando se trata de secuencias de jugadas sencillas. Las líneas de juego deben revisarse mentalmente al menos un par de veces.

La transposición de jugadas

Ejecutar el orden correcto de jugadas es tan importante como comprobar los cálculos de una serie de jugadas.

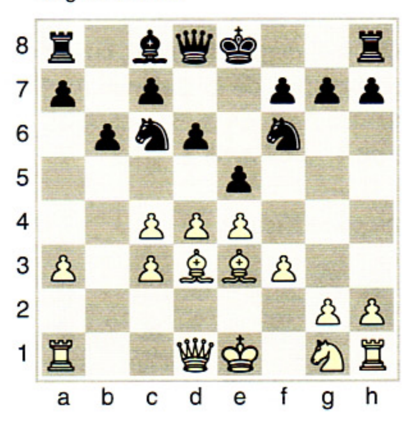


J. Senda

La alteración en el orden de las jugadas, que se conoce en ajedrez como **transposición de jugadas**, puede dar lugar a grandes sorpresas, por lo general desagradables, cuando el orden no es debidamente controlado.

Uno de los ejemplos más famosos de transposición, que dio lugar a una espectacular derrota, se produjo en la partida Sämisch-Capablanca (Carlsbad, 1929), después de la 9ª jugada de las blancas.

Diagrama B405



Los comentaristas de esta partida explicaron que aquí Capablanca proyectaba realizar el plan típico ...0-0, ...♝a6 y ...♞a5, presionando sobre el peón blanco de c4, pero el genial cubano invirtió el orden de jugadas, cayendo así en una fatal transposición:

9. ... **♝a6?**

Ahora, tras la evidente respuesta de las blancas:

10. ♕a4 **...**

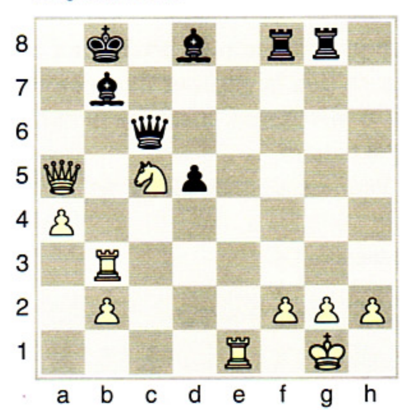
Quedan atacados el alfil (a6) y el caballo (c6), lo que fuerza la respuesta única:

10. ... **♝b7**
11. d5 **...**

Tras esta jugada, las negras pierden irremediablemente pieza y la partida, aunque Capablanca siguió ofreciendo resistencia hasta más allá de la jugada cincuenta.

El origen del error parece haber sido aquí extradeportivo, consecuencia de un shock emocional que alteró por completo la concentración de Capablanca.

Diagrama B406



A la posición del *diagrama B406* se llegó en la partida Denker-Yanofsky (Groninga, 1946), después de 38. ♖b3+ ♝b7.

Las blancas podían ganar fácilmente con 39. ♖xb7+ ♛xb7 40. ♘xb7 ♝xa5 41. ♘xa5, quedando con cuatro peones por la calidad. Pero se dejaron tentar por una inversión de jugadas:

39. ♘xb7? **...**

Así, dan por sentado que la secuencia de juego les será más favorable todavía que la de la nota anterior. Por ejemplo: 39. ... ♛xb7 40. ♖xb7+, etc., y si 39. ... ♝xa5, 40. ♘xa5+ y 41. ♘xc6. Pero en ajedrez *no puede darse nada por sentado.*

39. ...	**♜xg2+!**
40. ♔xg2	**d4+**
41. ♔f1	**...**

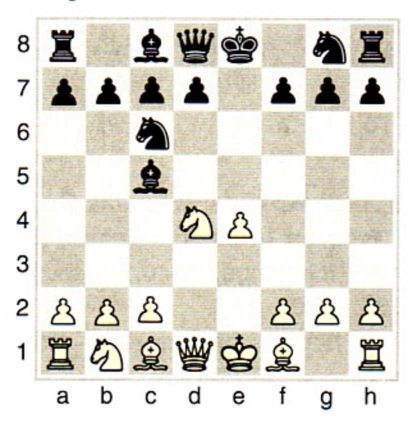
Y se acordaron las tablas, puesto que puede seguir 41. ... ♛h1+ 42. ♔e2 ♛e4+ 43. ♔f1, etc., con jaque continuo.

La jugada intermedia

Cuando en una secuencia de juego se omite una jugada imprevista, la situación del tablero puede modificarse de forma radical. Esa jugada, la **jugada intermedia**, es un arma peligrosa para quien la ejecuta y temible para quien la sufre, porque, por definición, se trata de un movimiento de carácter forzado. En consecuencia, el jugador debe tener siempre presente la posibilidad de que se pueda escapar a sus cálculos o deslizarse inesperadamente en el tablero.

Veamos algunos ejemplos.

Diagrama B407



La posición del *diagrama B407* se produce en la Apertura Escocesa después de 1. e4 e5 2. ♘f3 ♞c6 3. d4 exd4 4. ♘xd4 ♝c5.



J. Senda

Aquí las respuestas teóricas más sólidas son 5. ♗e3 y 5. ♘b3. Sin embargo, una jugada que parece natural y que constituye un error es **5. ♘xc6?!** Naturalmente, si las negras responden 5. ... bxc6 (o bien 5. ... dxc6), se quedarían con un peón doblado sin compensación, dándole la razón a las blancas. Pero aquí tenemos un caso de jugada intermedia, **5. ... ♛f6!**, con la que se amenaza f2 y el caballo no puede escapar.

Cualquier respuesta de las blancas, como es fácil de comprobar, concede ventaja a las negras.

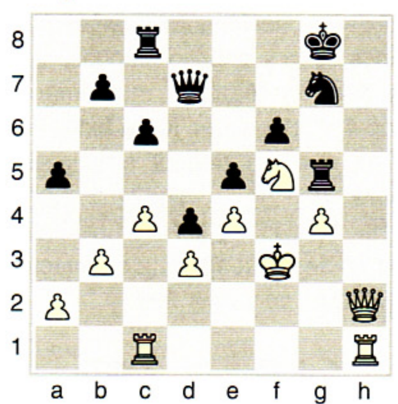
Otro ejemplo de valiosa jugada intermedia en la apertura lo tenemos en el *diagrama B408*, cuya posición resulta de la Defensa Aliojin, después de **1. e4 ♞f6 2. e5 ♞d5 3. d4 d6 4. ♗c4 ♞b6 5. ♗b3**.

Diagrama B408



Ahora las negras juegan **5. ... dxe5**, esperando 6. dxe5 ♛xd1+ 7. ♔xd1, con una excelente posición. Sin embargo, gracias a una *inteligente* jugada intermedia, las blancas dan al traste con las esperanzas de las negras: **6. ♕f3**. Ahora atacan el punto f7 y, después de la respuesta obligada, **6. ... e6**, pueden retomar en e5 con garantías, **7. dxe5**. No serviría, naturalmente, 6. ... f6, porque sigue también 7. dxe5 y las negras quedan, en este caso, en una posición muy inferior.

Diagrama B409



En la posición del *diagrama B409* tenemos otro caso de jugada intermedia protagonista. Las blancas pueden caer en la tentación de jugar 1. ♕h8+ ♚f7 2. ♕xc8??, con idea de que si 2. ... ♛xc8, 3. ♘d6+, seguido de 4. ♘xc8. Sin embargo, las negras pueden responder 2. ... ♜xf5+!, eliminando el caballo, y capturar, a continuación, la dama blanca. Un cálculo más exacto permitiría a las blancas ganar calidad, barajando la misma idea: **1. ♕h8+ ♚f7 2. ♘d6+! ♛xd6 3. ♕xc8**.

Recuerde

El jugador debe estar muy atento al orden correcto de jugadas y a la posible existencia de jugadas intermedias, que pueden trastocar la situación del tablero.

Cada Test constará de diez preguntas y veinte posiciones. El estudiante del curso deberá contestar a las preguntas y resolver las posiciones sin utilizar el tablero. A fin de que él mismo pueda evaluar su grado de aprovechamiento, debe concederse un punto por cada una de las preguntas respondidas correctamente, así como por cada una de las primeras 15 posiciones resueltas con acierto, y dos puntos por cada una de las cinco últimas posiciones resueltas correctamente.

Según la puntuación obtenida, se estima que su asimilación de los temas ha sido:

Óptima	Más de 30 puntos.
Notable	26 - 30 puntos.
Satisfactoria	21 - 25 puntos.

Por debajo de esta puntuación, se recomienda al estudiante repasar las cinco lecciones precedentes y volver a efectuar el Test.

Preguntas y posiciones

1. ¿Cuál debe ser el resultado del final de alfil y dos peones contra caballo?

☐ (*a*) Se gana casi siempre.

☐ (*b*) Tablas.

☐ (*c*) Se gana sólo a veces.

2. ¿Cuál debe ser el resultado del final de alfil y peón contra caballo?

☐ (*a*) Normalmente se gana.

☐ (*b*) Se gana siempre.

☐ (*c*) Suele ser tablas.

3. ¿Cuál debe ser el resultado del final de caballo y peón contra alfil?

☐ (*a*) Se gana siempre.

☐ (*b*) Suele ser tablas.

☐ (*c*) Siempre es tablas.

4. ¿Cuáles son los cinco temas que originan combinaciones de tablas?

☐ (*a*) Ventaja en desarrollo, superioridad posicional, ataque, contraataque y dominio del centro.

☐ (*b*) Igualdad de material, de común acuerdo, iniciativa, dominio del centro y ataque directo.

☐ (*c*) Repetición de posiciones, jaque perpetuo, material insuficiente para ganar, ahogado y construcción de una fortaleza.

5. ¿En qué casos no gana una dama contra un peón en séptima?

☐ (*a*) Cuando el peón está situado en una de las columnas centrales.

☐ (*b*) Cuando el peón está situado en una de las columnas **a**, **c**, **f**, **h**, y el rey del bando fuerte se encuentra muy alejado.

☐ (*c*) Cuando el rey protege su peón en diagonal.

6. ¿En qué casos puede una dama ganar contra un peón en séptima situado en las columnas **a**, **c**, **f**, **h**?

☐ (*a*) Cuando el rey del bando fuerte está cerca del peón.

☐ (*b*) Cuando la dama clava el peón.

☐ (*c*) Cuando el rey débil ocupa la casilla de coronación.

7. ¿Cuál debe ser el resultado del final de dama contra torre, sin peones?

☐ (*a*) Se gana.

☐ (*b*) Se gana en algunos casos.

☐ (*c*) Tablas.

8. En un final de rey + dama (blancas) contra rey + torre (negras), imagine una posición de tablas, con el rey negro situado en e8 y la torre negra en f8. ¿Dónde deben estar situados rey y dama blancos?, y, jugando negras, ¿cómo se consiguen?

☐ (*a*) ♔e5, ♕c7. Las negras consiguen tablas con 1. ... ♜f1.

☐ (*b*) ♔e6, ♕d6. Las negras consiguen tablas con 1. ... ♜f6+.

☐ (*c*) ♔d6, ♕c7. Las negras consiguen tablas con 1. ... ♜f6+.

9. ¿Qué significa transposición de jugadas?

☐ (*a*) Unas jugadas que se reservan para el final.

☐ (*b*) Jugadas ocultas que se descubren en el análisis.

☐ (*c*) Cambio de orden en una secuencia de jugadas.

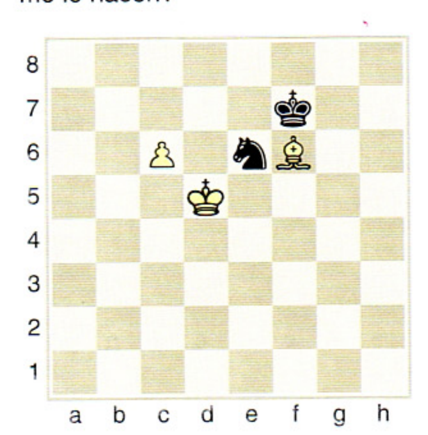
10. ¿Qué es una jugada intermedia?

☐ (*a*) Una jugada que va en medio de una serie de jaques.

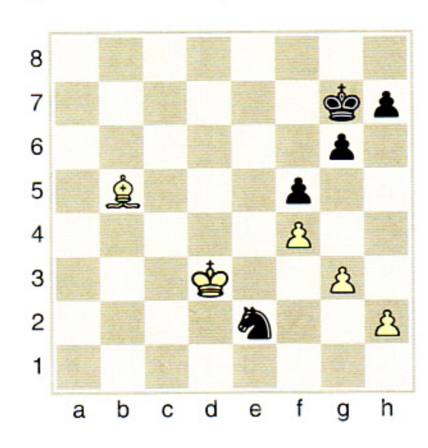
☐ (*b*) Una jugada que, al intercalarse, modifica el resultado de una secuencia de juego.

☐ (*c*) Una jugada del medio juego que permite apoderarse de la iniciativa.

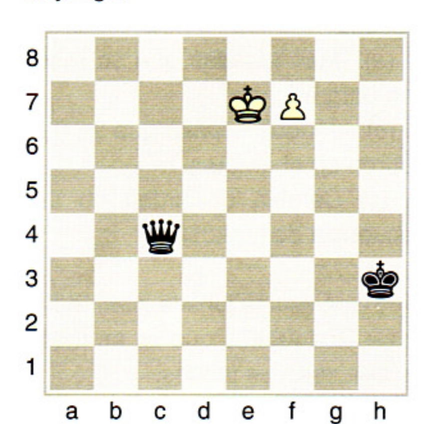
11. Juegan blancas y ganan. ¿Cómo lo hacen?



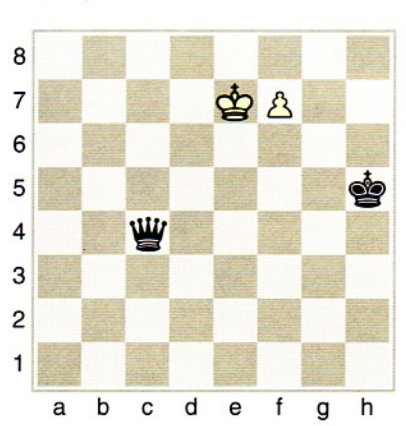
12. Juegan negras, que tienen su caballo prácticamente encerrado. ¿Cómo salvar la partida?



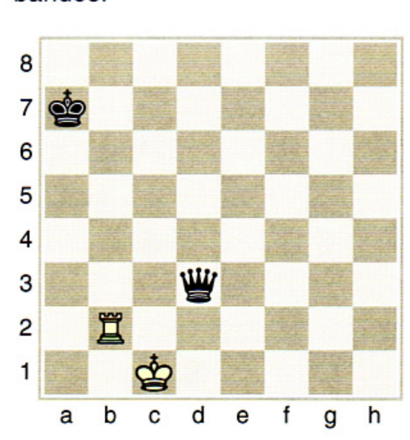
13. Juegan negras. ¿Cuál debe ser el resultado de este final? Respalde su respuesta con una línea de juego.



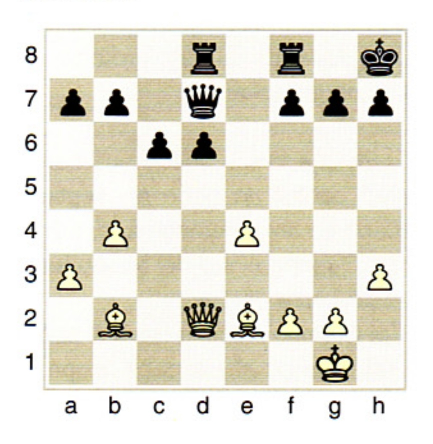
14. Juegan negras. ¿Cuál debe ser el resultado de este final? Respalde su respuesta con una línea de juego.



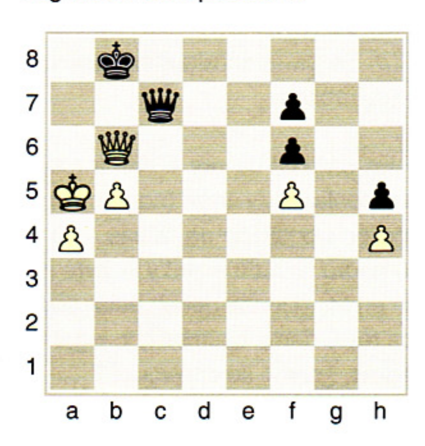
15. Juegan blancas. ¿Cuál debe ser el resultado de este final? Indique la mejor continuación para ambos bandos.



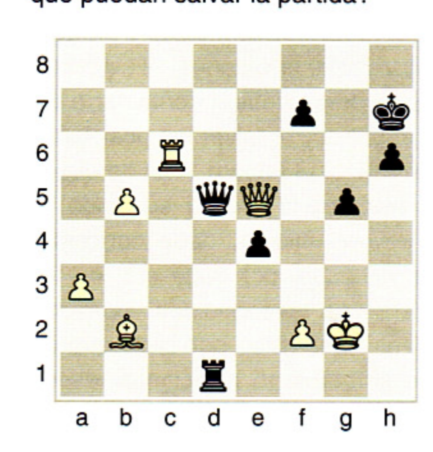
16. Las blancas tienen una torre *limpia* de ventaja, pero juegan negras, que disponen de una combinación de tablas. ¿Cuál?



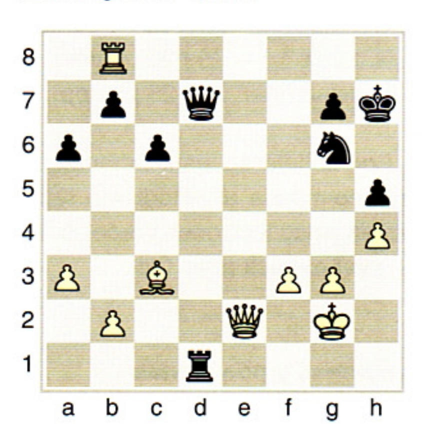
17. Las blancas, que juegan, tienen dos calidades de menos. ¿Qué pueden hacer?



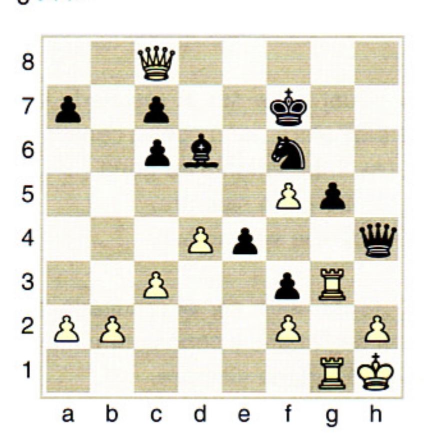
18. ¿Cuál es la mejor jugada de las negras en esta posición?



19. Juegan negras, que tienen pieza menos. ¿Existe alguna forma de que puedan salvar la partida?

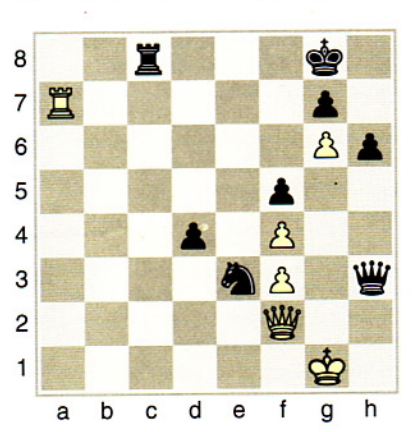


20. Juegan negras, que se encuentran en una difícil situación, pero disponen de una combinación de tablas. ¿La ve usted?

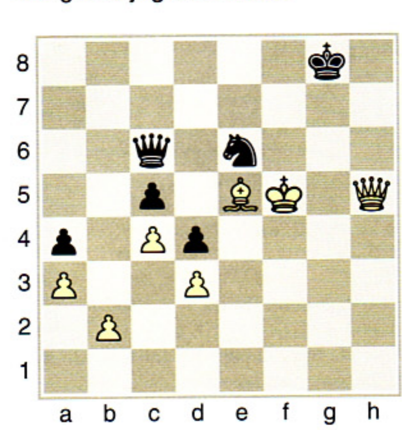


21. Juegan negras, que deciden forzar una combinación de tablas. ¿Cuál?

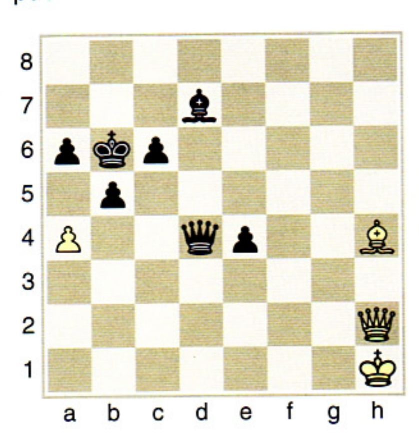
22. Juegan blancas que, dada la pieza de desventaja y la amenaza de mate con ...♜c1+, parecen totalmente perdidas. Pero aún hay esperanzas. ¿Qué se le ocurre?



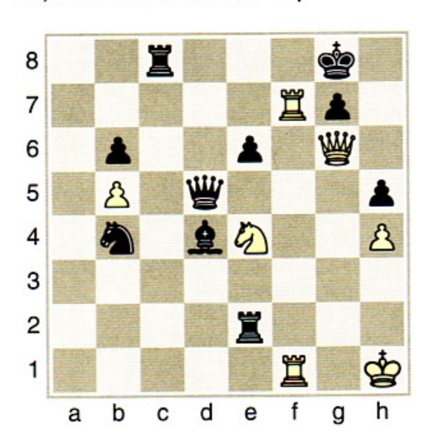
23. Juegan negras. La agresiva posición de las tres piezas blancas y su peón extra parecen concluyentes. ¿Qué jugaría usted?



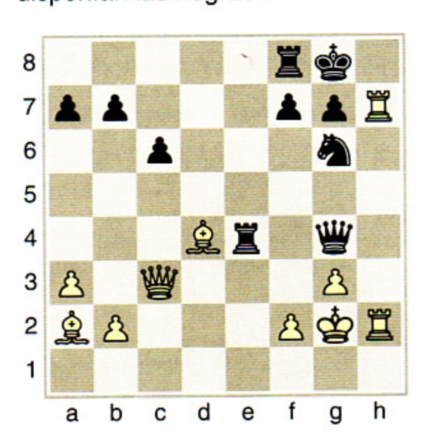
24. La ventaja de tres peones y la situación restringida en que se hallan las blancas parecen decisivas. Pero juega el primer jugador. ¿Qué pueden hacer las blancas?



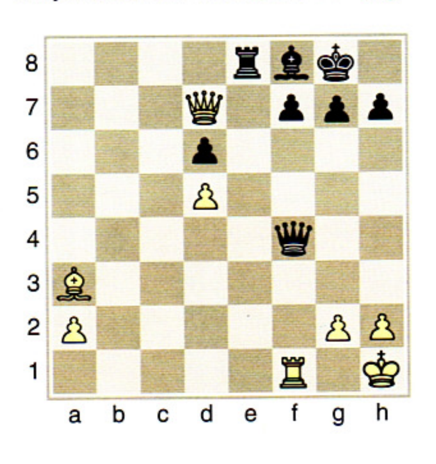
25. Las negras acaban de jugar ... ♜e2? ¿De qué forma pueden, ahora, salvar las blancas la partida?



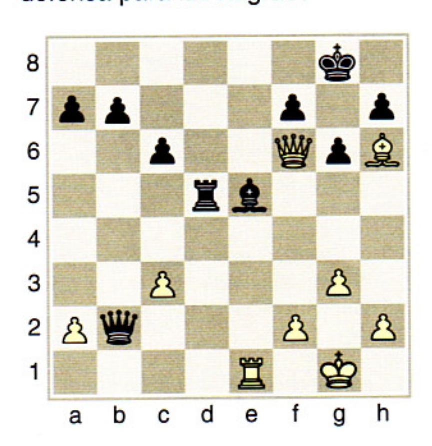
26. Las negras jugaron en esta posición 1. ... ♜xd4? (*a*) ¿De qué forma refutan las blancas esta captura? (*b*) ¿De qué jugada ganadora disponían las negras?



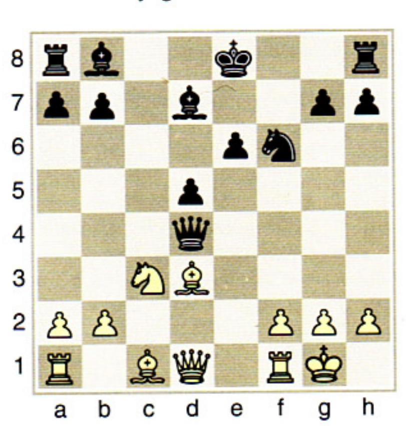
27. En esta posición las blancas cometieron un grave error, jugando 29. ♔g1?? (*a*) ¿De qué forma ganaron las negras? (*b*) ¿Cuál era la mejor defensa, en vez de 29. ♔g1?



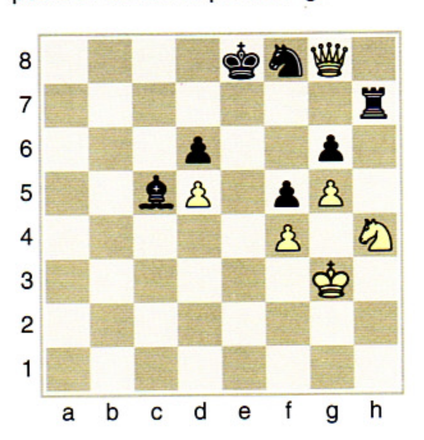
28. Aquí las negras jugaron 1. ... ♛xc3?? (*a*) ¿De qué forma ganan las blancas? (*b*) ¿Cuál era la mejor defensa para las negras?



29. Las blancas han cometido un error de cálculo al entregar su peón de d4, estimando que con ♗g6+ ganaban la dama. ¿Por qué no es buena esta jugada?



30. Las blancas tienen dama por torre y alfil y parece que han logrado ventaja decisiva por el ataque a g6. Pero las negras (que juegan) pueden salvar la partida. ¿Cómo?



Soluciones:

1. (*a*) Se gana, salvo en casos excepcionales.

2. (*c*) Suele ser tablas.

3. (*b*) Suele ser tablas.

4. (*c*) Repetición de posiciones, jaque perpetuo, material insuficiente para ganar, ahogado y construcción de una fortaleza.

5. (*b*) Cuando el peón está situado en una de las columnas **a**, **c**, **f**, **h**, y el rey del bando fuerte se encuentra muy *alejado*.

6. (*a*) Cuando el rey del bando fuerte está cerca del peón.

7. (*a*) Se gana.

8. (*b*) ♔e6, ♕d6. Las negras hacen tablas con 1. ... ♜f6+ 2. ♔xf6, ahogado.

9. (*c*) Cambio de orden en una secuencia de jugadas.

10. (*b*) Una jugada que, al intercalarse, modifica sustancialmente el resultado en una secuencia de juego.

11. El método ganador consiste en situar el alfil en e5, correspondiéndole jugar a las blancas. Así pues, 1. ♗e5 ♚e7 2. ♗g3! ♚f7 (si 2. ... ♚f6, 3. ♔d6 ♞g7 4. ♗e5+, y si 2. ... ♞d8, 3. ♗h4+ ♚e8 4. ♗xd8 ♚xd8 5. ♔d6, ganando) 3. ♗h2! (jugadas de espera para conseguir el objetivo) 3. ... ♚e7 4. ♗e5 ♚f7 (si 4. ... ♞g5 5. ♗f6+ ♚f6 6. c7) 5. ♔d6, ganando. Final de Edward Lasker (1908).

12. Las negras se salvan porque consiguen dejar a las blancas con un final de alfil y peón *de banda mala*. 1. ... ♞xf4+!! 2. gxf4 g5! 3. fxg5 h6! Tablas, ya que si 4. gxh6+ ♚xh6, y si 4. h4, 4. ... hxg5 5. hxg5 ♚g6 y desaparece el último peón blanco. Reshevsky-Tatai (Nathanya, 1973).

13. Tablas. Una posible línea es: 1. ... ♛e4+ 2. ♔d8 ♛d5+ 3. ♔e7 ♛e5+ 4. ♔d8 ♛f6+ 5. ♔e8 ♛e6+ 6. ♔f8 ♚g4 7. ♔g8 ♛g6+ 8. ♔h8! ♛xf7. Tablas por ahogado.

14. Las negras ganan con la misma línea anterior, pero en el sexto movimiento las negras juegan 6. ... ♚g6 y mate a la siguiente.

15. Tablas: 1. ♖a2+ ♚b6 2. ♖b2+ ♚c5 3. ♖c2+ ♚b4 (el rey negro no puede jugar a la columna **d**, por 4. ♖d2 y tablas) 4. ♖b2+ ♚a3 5. ♖a2+! ♚xa2. Tablas por ahogado.

16. Las negras se salvan con 1. ... ♜xg2+! 2. ♔xg2 (si 2. ♔h2, 2. ... ♜xh2+! 3. ♔xh2 ♛h4+ 4. ♔g1 ♛g4+ 5. ♔h1 ♛h3+, tablas por jaque continuo) 2. ... ♛g4+ 3. ♔h1 ♛f3+ 4. ♔g1 ♛g4+, etc. Tablas por jaque continuo.

17. Las blancas consiguen tablas con el sacrificio 1. ♗xg7+! ♚xg7 (si 1. ... ♚g8?, las negras perderían después de 2. ♕g5 f6 3. ♗xf6+ ♚f7 4. ♗h5+ ♚e6 5. ♕f5++) 2. ♕g5+ ♚h8 3. ♕f6+, etc. Tablas por jaque perpetuo.

18. 1. ... ♚a8!! y se acordaron las tablas, ya que si 2. ♕xc7 es ahogado, y si 2. ♔a6, 2. ... ♛c8+ 3. ♔a5 ♛c7! Chigorin-Schlechter (Ostende, 1905).

19. 1. ... ♜g1+! 2. ♔h2 (2. ♔g1 ♛d1+ 3. ♔h2 ♛h5+ 4. ♔g2 ♛f3+, etc.) 2. ... ♜h1+! 3. ♔g2 (3. ♔xh1 ♛d1+) 3. ... ♜g1+ . Tablas por jaque perpetuo. Smyslov-Tahl (Yugoslavia, 1959; Torneo de Candidatos).

20. 1. ... ♜h1! 2. ♔xh1 ♛h3+ 3. ♕h2 (3. ♔g1? ♛xg3+ 4. ♕g2 ♛xb8 5. ♕g5 ♛f4 6. ♕xh5+ ♛h6) 3. ... ♛f1+, etc. Tablas por jaque perpetuo. Marshall-Nimzovich (Nueva York, 1927).

21. 1. ... ♛xh2+! 2. ♔xh2 ♞g4+ 3. ♔h3 ♞xf2+ 4. ♔h2 ♞g4+, etc. Tablas por jaque perpetuo. Stojanowski-Guzel (Yugoslavia, 1958).

22. 1. ♖a8! ♜xa8 (1. ... ♜f8?? 2. ♕a2+, ganando) 2. ♕a2+!! ♜xa2 (si 2. ... ♚f8??, 3. ♕f7++, y si 2. ... ♚h8??, 3. ♕xa8++). Tablas por ahogado. Einik-Eiffel (1957).

23. 1. ... ♞g7+! 2. ♗xg7 ♛g6+!! Tablas por ahogado, tanto si se juega 3. ♔xg6, como si se mueve 3. ♕xg6. Pietzsch-Fuchs (Berlín, 1963).

24. 1. ♗f2 e3 2. ♗xe3! ♛xe3 3. ♕f2!! ♛xf2 4. a5+! Tablas por ahogado. Estudio de Ponziani (1782).

25. Las blancas consiguieron tablas con 1. ♖f8+! ♜xf8 2. ♖xf8+ ♚xf8 3. ♕f7+! Ahogado. Miles-Nedobora (Sevilla, 1993).

26. (*a*) Con 2. ♖2h4 ♞xh4+ 3. ♖xh4 y las negras se rindieron, pues pierden la torre de d4. (*b*) Con 1. ... ♞f4+! habrían ganado en el acto, porque a cualquier jugada de rey sigue 2. ... ♛d1+ y mate. La posición corresponde a una partida entre Anderssen y Staunton.

27. (*a*) 29. ... ♛d4+! 30. ♔h1 (30. ♖f2?? ♜e1++) 30. ... ♛f2! y no hay defensa, ya que tanto a 31. ♖g1 como a 31. ♕b5 sigue 31. ... ♜e1! (*b*) La mejor defensa era 29. ♕b5, y después de 29. ... ♛e4, lo mejor es repetir posiciones con 30. ♕d7 ♛f4, etc. Reshevsky-Fischer (Interzonal de Palma de Mallorca, 1970).

28. (*a*) Con 2. ♕g7+!! ♝xg7 3. ♖e8+ ♝f8 4. ♖xf8++. (*b*) La mejor defensa era 1. ... ♛c1!! con juego igualado después de, por ejemplo, 2. ♕xe5 (2. ♗c1 ♝xf6) 2. ... ♛xh6 3. ♕b8+ ♚g7 4. ♕xb7 ♛d2, etc. Kunnemann-aficionado.

29. Porque después de 1. ♗g6+? hxg6 2. ♕xd4 ♝xh2+ 3. ♔h1 ♝e5+ 4. ♔g1 ♝xd4, las negras habrían ganado pieza. Las blancas renunciaron, por lo tanto, a esa posibilidad, quedando con peón menos. Gligoric-Schmid (Hastings, 1951-52).

30. Las negras se salvan construyendo una fortaleza defensiva con: 1. ... ♜xh4! 2. ♔xh4 ♝d4! (con esta jugada se deja a la dama sin juego) 3. ♔g3 ♚e7 4. ♔f3 ♝a1. Tablas. El alfil puede desplazarse por la diagonal a1-h8 y las blancas no pueden hacer progresos. Ree-Hort (Wijk aan Zee, 1986).





Albert Fortuny

Finales básicos de torre contra peones

Entre todos los finales, los de torre son los que se producen en la práctica con más frecuencia, ¡y también son los más difíciles de jugar!

Los profesionales consideran que dominar el arte de los finales de torre es una de las claves de la técnica magistral y muchos consideran un reto personal llegar a dominarlos a fondo. Entre los campeones del mundo, destaca Capablanca como un grandísimo experto en finales de torre, pero también es conocida la maestría de Smyslov, Fischer y Kárpov en este tipo de finales.

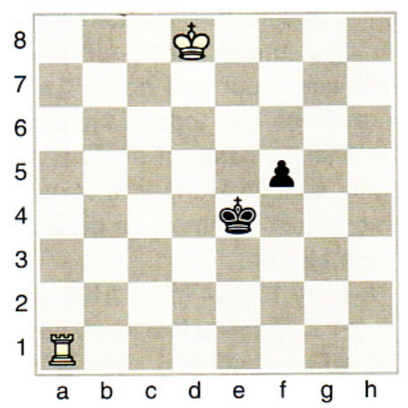
Torre contra peón

La torre gana, generalmente, contra un peón, pero hay numerosas excepciones, en las que el bando del peón consigue tablas, sobre todo cuando el rey del bando fuerte está alejado de la acción.

Veamos a continuación algunas posiciones típicas.

Para poder ganar, en la posición del *diagrama B414*, el rey blanco

Diagrama B414



debe tratar de colaborar con su torre en el intento de parar el peón. Así, si juegan blancas ganan:

1. ♔e7 **f4**
2. ♔f6 **f3**
3. ♔g5 **f2**

Esta jugada puede interponerse con la siguiente, sin que varíe nada.

4. ♔g4 **♚e3**
5. ♔f3 **♚e2**
6. ♔g2 **...**

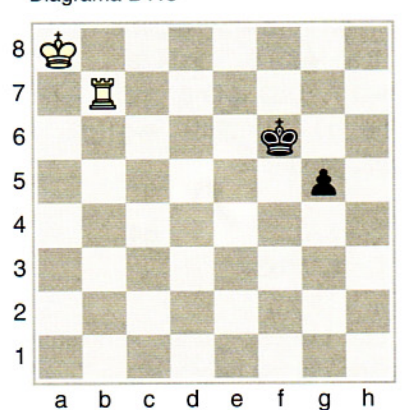
Las blancas ganan, porque han conseguido controlar la casilla de coronación f1.

En cambio, si juegan negras, el tiempo extra de juego les permite conseguir tablas:

1. ... **f4**
2. ♔e7 **f3**
3. ♔f6 **♚e3**
4. ♔g5 **f2**
5. ♔g4 **♚e2**

La torre deberá entregarse por el peón: tablas.

Diagrama B415



La posición del *diagrama B415* es característica de estos finales y, aunque el rey blanco está lejos del peón, existe una maniobra que garantiza a las blancas la victoria.

1. ♖b5! ...

Con lo que se corta el paso al rey negro en horizontal.

1. ... ♚g6

No era bueno avanzar el peón, porque, después de 1. ... g4 2. ♔b7 g3 3. ♖a3!, se perdería (3. ... g2 4. ♖g3). El rey negro tiene ahora que efectuar un rodeo para poder apoyar el avance de su peón, pero a costa de varios tiempos, que aprovecharán las blancas para acercar su rey.

2. ♔b7 ♚h5
3. ♔c6 ♚g4

¡Un tiempo más! No servía 3. ... ♚h4, porque después de 4. ♔d5 g4 5. ♔e4 g3 6. ♔f3, las negras están perdidas.

4. ♔d5 ♚f3

En caso de 4. ... ♚f4 5. ♔d4 g4 6. ♔d3 ♚f3 7. ♖f5+, etc., las blancas ganan.

5. ♔e5! ...

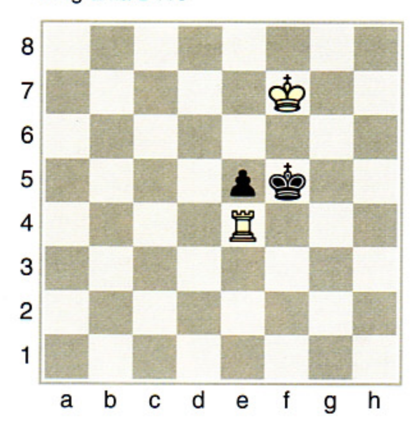
Mejor y más sencillo que 5. ♔d4 g4 6. ♖b3+! (no 6. ♔d3?, que desembocaría en tablas después de 6. ... g3 7. ♖+f5+ ♚g4! 8. ♖f1 g2 9. ♖a1 ♚f3) 6. ... ♚f4 (6. ... ♚f2 7. ♔e4) 7. ♔d3 ♚f3 8. ♔d2+ ♚f2 9. ♖b8 g3 10. ♖f8+ ♚g1(g2) 11. ♔e2, ganando.

5. ... g4
6. ♖b3+ ...

Las blancas ganan. A cualquier jugada del rey negro, sigue 7. ♔f4, controlando la casilla de avance del peón y ganando fácilmente.

Es importante recordar esta maniobra de la torre, que se sitúa en la quinta fila para obligar al rey rival a dar un rodeo, y ganar así tiempos para acercar su propio rey.

Diagrama B416



El final del *diagrama B416* es un estudio compuesto por Ricardo Réti en el año 1928. Las blancas ganan, pero deben realizar un juego sutil. Veamos:

1. ♖e2! ...

Una jugada que parece deficiente, puesto que las torres deben jugar lo más lejos posible, de modo que, ¿por qué no 1. ♖e1? La razón es que toda la lucha de este final se basa en situar a las negras en Zugzwang y la textual, como pronto veremos, es perfecta en ese sentido.

No sirve 1. ♖a4 (ni 1. ♖h4), por 1. ... e4 2. ♖a5+ ♚f4 3. ♔e6 e3 4. ♖e5 ♚f3 5. ♔d5 e2 6. ♔d4 ♚f2 y tablas. El rey blanco no llega a tiempo por una jugada.

Si 1. ♖e1?, después de 1. ... e4 2. ♔e7 ♚f4 3. ♔d6 e3 4. ♔d5 ♚f3 5. ♔d4 e2 6. ♔d3, las blancas ganan, pero las negras pueden mejorar considerablemente su defensa con 2. ... ♚e5! (impidiendo acercarse al rey blanco: si 3. ♔d7, 3. ... ♚d5!, y si 3. ... ♚f7, 3. ... ♚f5!). En consecuencia, las blancas no tienen nada mejor que 3. ♖e2, a lo que sigue 3. ... ♚d4 (o 3. ... ♚f4) 4. ♔e6 e3 5. ♔f5 ♚d3!, ganando un tiempo vital, que les permite a las negras hacer tablas.

1. ... e4
2. ♖e1! ♚e5
3. ♔e7! ...

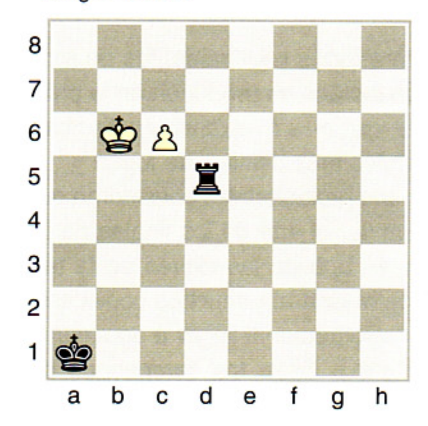
Ahora las negras están en Zugzwang. Por lo tanto, malo sería 3. ♔g6!, por 3. ... ♚f4! 4. ♔h5 e3 5. ♔h4 ♚f3, tablas.

3. ... ♚d4
4. ♔f6 e3
5. ♔f5 ♚d3
6. ♔f4 e2
7. ♔f3 ...

Y las blancas ganan el peón y la partida.

En algunos casos, aunque muy contados, el peón puede ser superior a la torre y en tales ocasiones las circunstancias deben ser excepcionalmente favorables al bando del peón, como el hecho de que éste se encuentre muy cerca de la casilla de promoción y el rey contrario muy alejado.

Diagrama B417



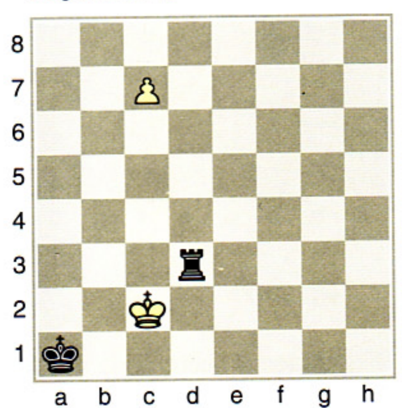
La posición del *diagrama B417* es un final estudiado por F. Saavedra (1895), en el que las blancas juegan y ganan:

1. c7 ♜d6+

Única. La idea defensiva de las negras es provocar que el rey blanco se sitúe en la columna **c**, en cuyo caso llevarían su torre a d1, y si las blancas coronan, entonces un jaque en c1 eliminaría la nueva dama. En jugadas concretas: 2. ♔c5? ♜d1! 3. c8=♕ ♜c1+ y 4. ... ♜xc1. De no ser así, la torre jaqueará sin parar sobre la columna **d**.

2. ♔b5 ♜d5+
3. ♔b4 ♜d4+
4. ♔b3 ♜d3+
5. ♔c2! ...

Diagrama B418



Ahora parece que las blancas han conseguido solucionar el problema de los continuos jaques, puesto que amenazan la torre y, al mismo tiempo, coronan el peón. ¿Deben abandonar las negras? ¡Todavía no!

5. ... ♜d4!

Un inesperado recurso. Ahora no sirve 6. c8=♕?, por 6. ... ♜c4+! 7. ♕xc4, y tablas por ahogado. Sin embargo...

6. c8=♖! ♜a4!

Las blancas amenazaban mate en dos, comenzando por 7. ♖a8+.

7. ♔b3! ...

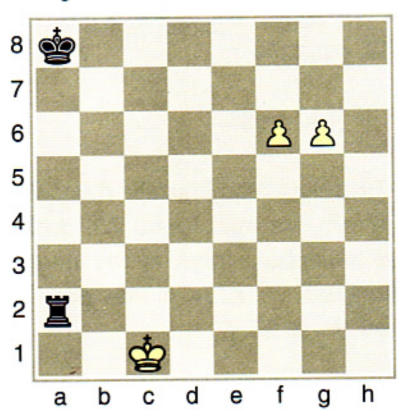
Pero esta jugada es definitiva: la torre negra está amenazada y, lo que es peor, la torre blanca amenaza mate en c1. Las negras están perdidas.

Torre contra dos peones

El resultado de estos finales depende mucho de la posición de cada pieza. Si los peones están bloqueados, el bando fuerte por lo general gana. Si los peones se encuentran bastante avanzados y están protegidos por su rey, en la mayoría de los casos deben ganar.

Hay que decir, para empezar, que una torre no puede detener a dos peones en sexta, si ninguno de los reyes interviene de forma directa en la lucha y en su primera jugada la torre no puede capturar a ninguno de ellos.

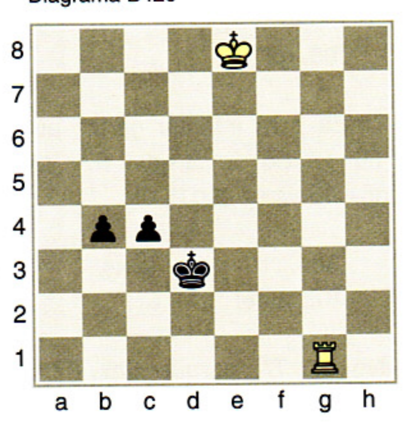
Diagrama B419



Como es fácil de comprobar, en el *diagrama B419* la torre no puede con los dos peones, incluso siendo mano. De modo que, en este caso, el bando *débil* ganaría.

Este ejemplo ilustra a la perfección la importancia que tiene en el desenlace lo avanzados que se encuentren los peones.

Diagrama B420



En este final del compositor Kopaiev (1953), las blancas juegan y hacen tablas, pero para conseguirlas deberán jugar con gran destreza y con el cuidado de quien atraviesa un campo de minas.

1. ♖g3+ ♚c2!

Si 1. ... ♚d4, 2. ♖g4+ ♚c5 3. ♖g5+ ♚b6 4. ♖g6+ ♚b5 5. ♖g5+ ♚a4 6. ♖c5!! ♚b3 7. ♔d7 c3 8. ♔c6 ♚c2 9. ♔b5 b3 10. ♔b4 b2 11. ♖xc3+, tablas.

2. ♖g4!! ...

No 2. ♖g2+? 2. ♚b3, y las negras ganan. Por ejemplo: 3. ♖g3+ c3 4. ♔d7 ♚a4, o bien 3. ♔d7 c3 4. ♔c6 c2 5. ♖g1 ♚c3 6. ♔c5 b3 7. ♖h1 b2 8. ♖h3+ ♚d2 9. ♖h2+ ♚d3 10. ♖h3+ ♚e4.

2. ... ♚c3
3. ♖g3+! ...

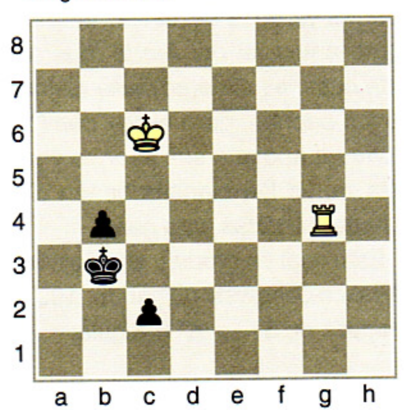
No debería moverse 3. ♔d7?, ya que seguiría 3. ... b3, ganando.

3. ... ♚b2
4. ♖g4!! ♚b3
5. ♔d7!! ...

No 5. ♖g3+?, 5. ... c3 y las negras ganan.

5. ... c3
6. ♔c6 c2

Diagrama B421



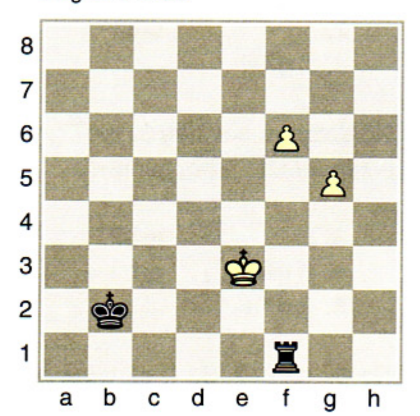
Ahora parece que nada puede impedir la coronación del peón **c**, y así es, pero las blancas disponen de un brillante recurso técnico.

7. ♔b5!	**c1=♛**
8. ♖xb4+	**♚a3**
9. ♖a4+	**...**

Tablas, ya que la torre da jaque perpetuo en las columnas **a** y **b**, pues si el rey negro pasa a la columna **c**, con ♖c4+ se elimina la nueva dama.

> **Recuerde**
> *Una torre no puede parar a dos peones en sexta, si en su primera jugada no captura uno de los peones.*

Diagrama B422



En el ejemplo anterior los peones estaban situados en su quinta fila. En la posición del *diagrama B422,* uno de los peones se encuentra ya en la sexta fila. También como antes, el rey *fuerte* (que, en este caso, es el negro) está alejado de los peones, pero el rey *débil* todavía no apoya a sus peones y por esta razón las blancas tienen dificultades técnicas para ganar.

Este final se produjo en la partida Tarrasch-Janowski (Ostende, 1907), después de 81. ... ♜f1. Siguió:

82. ♔d4!	**...**

Continuando el procedimiento técnico de este tipo de finales: el rey debe acercarse a sus peones, impidiendo al mismo tiempo que el rey contrario haga lo propio. Si jugasen las negras, conseguirían fácilmente tablas: 81. ... ♚c3 82. ♔e4 ♚c4 83. ♔e5 ♜g1 84. f7 (si 84. ♔f5?, 84. ... ♚d5! y las negras, ¡incluso ganarían!) 84. ... ♜xg5+ 85. ♔e4 (85. ♔e6 ♜g6+) 85. ... ♜g1 86. ♔e5. Tablas.

82. ...	**♚b3**

No serviría 82. ... ♜f5, que parece tentadora, por 83. ♔e4! ♜xg5 84. f7 ♜g4+ 85. ♔e3 ♜g3+ 86. ♔f2, ganando.

83. ♔e5	**...**

El teórico ruso Maizelis demostró que aún era más fuerte 83. ♔d5!, manteniendo a raya el rey negro. Ahora 83. ... ♜f5+ pierde por 84. ♔e6 ♜xg5 85. f7.

83. ...	**♚c4**
84. g6	**♜e1+**
85. ♔d6	**...**

No 85. ♔f5 ♚d5! 86. f7 ♜f1+ 87. ♔g5 ♚e6, tablas.

85. ...	**♜g1!**

Janowski jugó peor en la partida. Después de 85. ... ♜d1+ 86. ♔e7 ♜e1+ 87. ♔f7, se vio obligado a abandonar.

86. g7	**...**

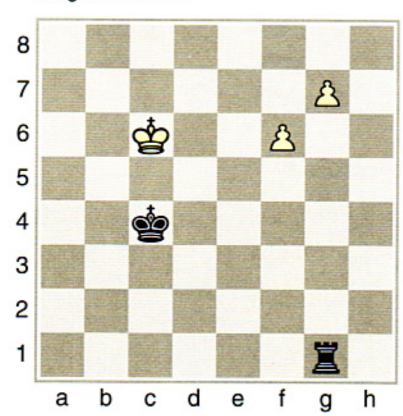
Única para intentar ganar, pues si 86. f7, 86. ... ♜xg6+ 87. ♔e5 ♜g5+ 88. ♔e4 ♜g1!, etc.

86. ...	**♚d4**
87. ♔c6!	**...**

No 87. f7, porque tras 87. ... ♜g6+! y 88. ... ♜xg7, el peón de f7 queda clavado. Ahora sí se amenaza 88. f7, y si 87. ... ♜g6, 88. ♔b5, ganando.

87. ...	**♚c4**

Diagrama B423



88. ♔d7!	**...**

Explotando el hecho de que el rey negro se ha alejado de los peones.

88. ...	**♚d5**
89. ♔e8	**...**

Ahora las negras ya no pueden impedir el decisivo avance 90. f7.

89. ...	**♚e6**
90. f7	**♜a1**

La torre amenaza mate en a8.

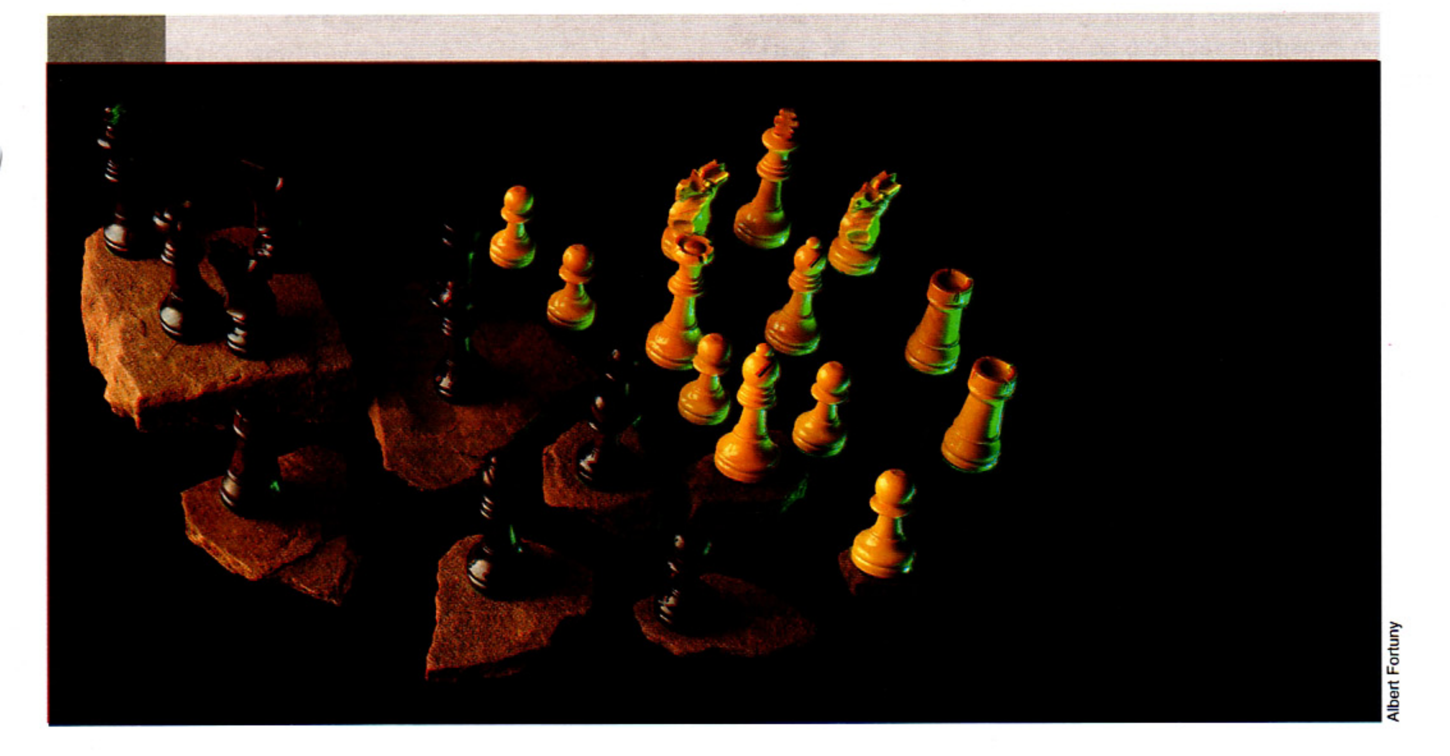
91. f8=♘+!	**...**

Las negras se rindieron, pues sigue 92. g8=♕.

En este final hemos podido ver que, en su lucha contra dos peones unidos, la torre suele tener más recursos defensivos de lo que pueda parecer a primera vista.

> **Recuerde**
> *En los finales de torre, debe procurarse conseguir la mayor movilidad para esta pieza, tanto en funciones de ataque como de defensa.*

Si los dos peones están en sexta y el rey del bando débil se encuentra muy alejado, está claro que los peones deben ganar.


Albert Fortuny

La táctica, base del ajedrez

El ajedrez se asienta sobre la estrategia, que rige los planes de juego, y la táctica, que busca su ejecución. La primera se ocupa del **qué** (hacer) y la segunda del **cómo** (hacerlo).

Si trazar un plan es fundamental para realizar una lucha coherente sobre el tablero (estrategia), la táctica es la base del ajedrez porque se ocupa de todos los pormenores que permiten que el plan se imponga, solucionando los problemas que van surgiendo en la partida y planteando las propias amenazas e incluso un ataque, si es factible.

En la táctica sa dan las maniobras, los contactos entre piezas, los gambitos, las combinaciones, las jugadas de contraataque, las defensas únicas y los recursos salvadores. Toda la **lucha concreta** del ajedrez está regida por la táctica.

Ataques sobre el rey sin enrocar

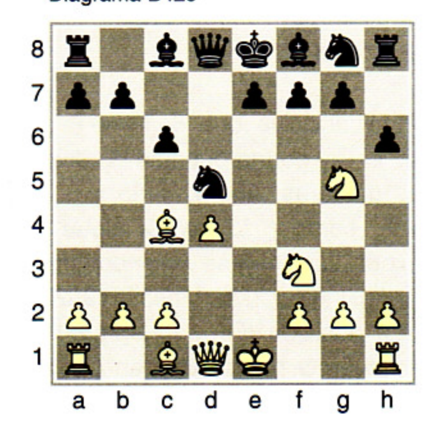
Ya hemos estudiado la importancia del desarrollo y el enroque en unidades anteriores, pero no está de más insistir aquí sobre ello.

El enroque resuelve uno de los problemas fundamentales de la apertura: poner a cubierto el rey, lo que se logra con una sola jugada, que es la más importante de la apertura, porque incorpora, además, la torre al centro del tablero.

Un rey en el centro está en peligro, sobre todo cuando la posición es abierta o pueden abrirse líneas (columnas y diagonales) de inmediato. En su posición inicial el punto más peligroso es f2 (para el rey blanco) y f7 (para el rey negro).

Veamos algunos ejemplos de ataque al rey basados en estos puntos.

Diagrama B429



En el *diagrama B429* las blancas aprovecharon su superior desarrollo, sacrificando el caballo en f7:

1. ♘xf7!	**♚xf7**
2. ♘e5+	**♚e6**

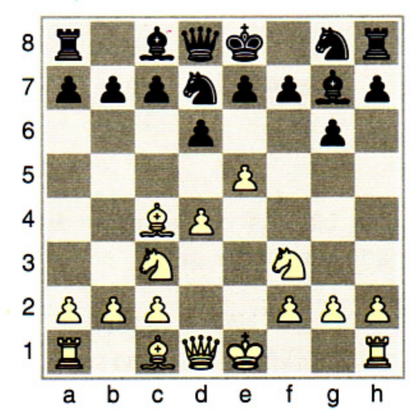
Si 2. ... ♚f6, 3. ♕h5!

3. ♕g4+	**♚d6**
4. ♘f7+	**...**

Se gana la dama. Y las negras se rindieron.

En el *diagrama B430* las negras se han retrasado en desarrollo, cediendo, al mismo tiempo, demasiado espacio a las blancas.

Diagrama B430



Las blancas pueden ganar con un inmediato sacrificio de alfil:

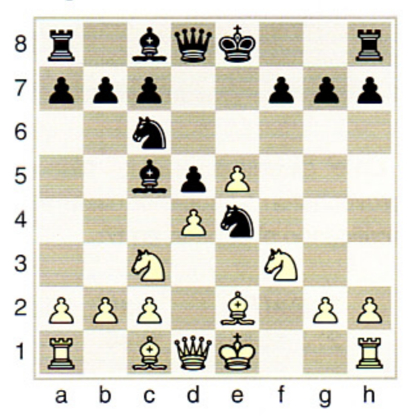
1. ♗xf7+! ♚xf7

Si las negras rehúsan el sacrificio, con 1. ... ♚f8, puede seguir 2. ♘g5 y 3. ♕f3, etc., con una posición completamente ganada.

2. ♘g5+ ...

Y las negras pierden la dama, tanto si 2. ... ♚f8 (3. ♘e6+), como si 2. ... ♚e8, porque en este caso queda encerrada con 3. ♘e6.

Diagrama B431



La posición del *diagrama B431* se produjo en la partida Lazard-Crépeaux (Estrasburgo, 1924). Las blancas creen haber conseguido un fuerte centro y, cuando el alfil negro se retire, piensan enrocar, con excelente posición. Pero la activa posición de las piezas negras (en particular, la de e4) y la debilidad de las diagonales e1-h4 y g1-a7 permiten ya un ataque sobre el rey blanco:

1. ... ♞xd4!
2. ♘xd4 ♛h4+
3. g3 ♞xg3
4. ♘f3 ...

Las blancas confiaban en esta jugada intermedia, pero...

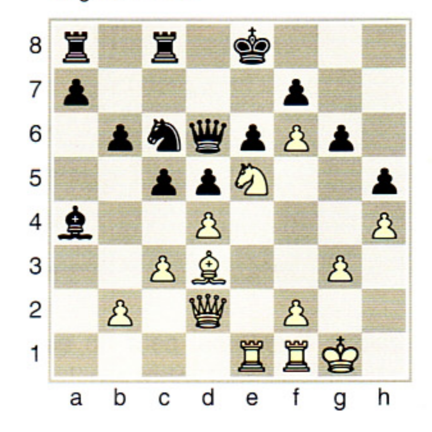
4. ... ♝f2+!
5. ♔xf2 ♞e4+
6. ♔e3 ♛f2+
7. ♔d3 ♝f5!
8. ♕g1? ...

Mejor era 8. ♘xe4 dxe4+ 9. ♔c3, aunque después de 9. ... exf3 10. ♗xf3 ♛c5+, 11. ♔b3 ♝e6+, las blancas están perdidas.

8. ... ♞g5+

Con ataque decisivo.

Diagrama B432



En el *diagrama B432* las negras tienen una impecable cadena de peones (con uno de ventaja), pero la presión de las blancas sobre su rey es muy fuerte. Juegan blancas y ganan con un doble sacrificio de pieza:

1. ♘xf7! ♚xf7
2. ♗xg6+! ...

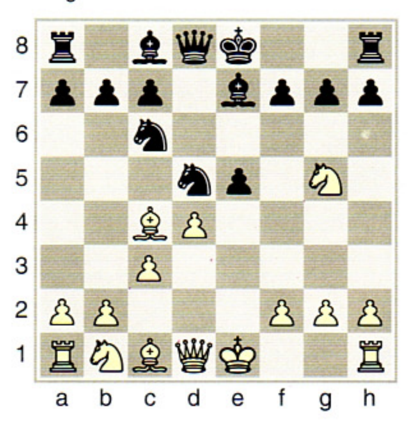
Nueva extracción del rey, y ahora entra en escena la dama blanca.

2. ... ♚xg6
3. ♕g5+ ♚f7
4. ♕g7+ ♚e8
5. f7+ ♚d7
6. f8=♘+! ...

Más incisiva que 6. f8=♕+, ya que el rey podría cubrirse de diversas maneras. Ahora, tanto a 6. ... ♚d8, como 6. ... ♚e8, sigue 7. ♘xe6. Las negras abandonaron. Ljublinsky-Burjakin (Moscú, 1962).

La posición del *diagrama B433* se dio en la partida Barden-Adams (Hastings, 1951), tras 7. ... ♝e7.

Diagrama B433



Ahora las blancas sacrifican su caballo para extraer el rey negro a campo abierto:

8. ♘xf7! ♚xf7
9. ♕f3+ ♚e6

Si 9. ... ♚e8, 10. ♗xd5, y las blancas recuperan la pieza, con las amenazas 11. ♕f7+ y 11. ♗xc6+.

10. ♕e4! ♝f8

O también 10. ... ♛d6 11. f4 ♞a5 12. f5+, con ventaja decisiva.

11. 0-0 ♞e7
12. f4 c6
13. fxe5 ♚d7

Se amenazaba 14. ♕g4+.

14. ♗e2 ♚e8

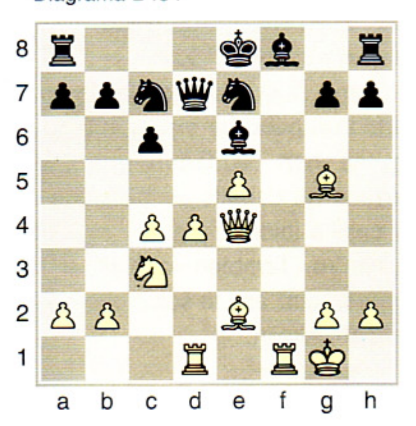
El rey ha vuelto a su casilla inicial, tras sus devaneos por el centro.

15. c4 ♞c7
16. ♘c3 ...

El ataque ha tomado un cariz posicional. Las blancas tienen dos peones por la pieza, el rey enemigo está trabado en el centro y las piezas negras tienen problemas para desarrollarse normalmente.

16. ... ♝e6
17. ♗g5 ♛d7
18. ♖ad1 ...

Diagrama B434



Las negras no pueden evitar la ruptura d4-d5. Si 18. ... ♜d8, 19. ♗xe7 ♝xe7 20. d5 cxd5 21. cxd5 ♝xd5 22. ♖xd5 ♞xd5 23. ♗b5.

18. ... ♜c8
19. ♗xe7 ♛xe7

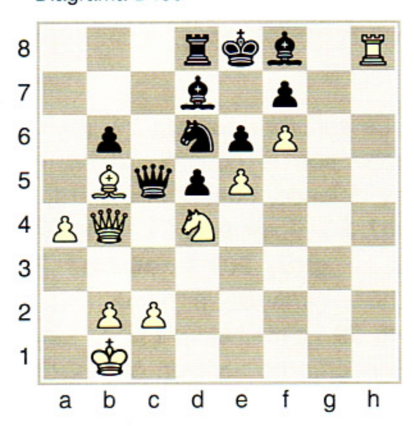
Si 19. ... ♝xe7, seguiría también 20. d5, y tras 20. ... ♝c5+ 21. ♔h1 cxd5 22. cxd5 ♝xd5 23. ♖xd5.

20. d5 ♛c5+
21. ♔h1 cxd5
22. cxd5 ♝d7
23. e6 ...

Después de **23. ... ♝b5 24. ♕f4 ♚d8 25. ♗xb5 ♞xb5 26. ♘xb5 ♛xb5 27. d6**, las negras se rindieron, en vista de que seguiría 27. ... ♜c4 28. ♕xf8+! ♜xf8 29. ♖xf8+ ♛e8 30. ♖xe8+ ♚xe8 31. d7+ ♚d8 32. e7+ ♚xe7 33. d8=♕+.

Veamos otros ataques al rey en el centro.

Diagrama B435



En la posición del *diagrama B435* las blancas han llegado muy lejos, con su dominante torre de h8 y el peón de f6. Las negras creen tener una buena defensa con la propuesta de cambio de damas. Sin embargo...

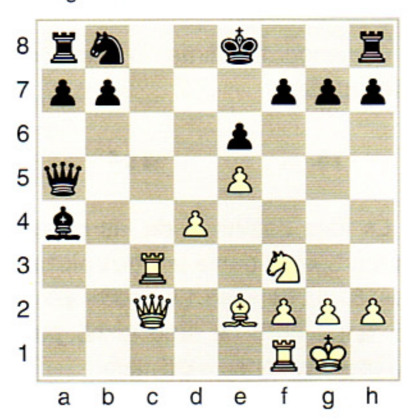
1. ♘xe6!! ♛g1+

Si 1. ... fxe6, 2. ♕g4 (amenazando 3. ♕xe6++ y 3. ♕xg6++) y no es posible 1. ... ♛xb4?? 2. ♖xf8++.

2. ♔a2 ...

Las negras no hallaron defensa y se rindieron. La dama negra cubre g4, pero si 2. ... fxe6, 3. ♕xd6, etc. Zinser-Lombardy (Zagreb, 1969).

Diagrama B436



En el *diagrama B436*, el jaque de c8 es tentador, pero no sirve con la dama blanca atacada. Las negras tienen dos peones pasados y unidos (uno de ventaja) en el flanco de dama, y deben ganar con un ataque. Las blancas tenían una combinación:

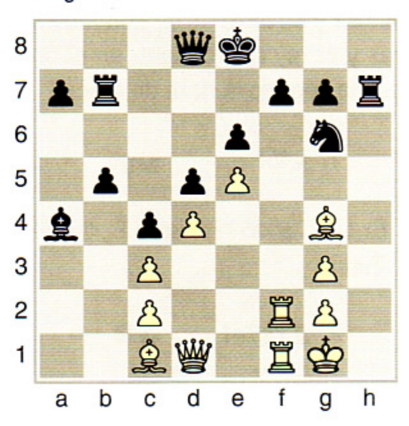
1. ♗b5+! ♛xb5

Si 1. ... ♝xb5, 2. ♖c8+ ♚d7 (2. ... ♚e7? 3. ♕c5+) 3. ♖xh8 ♝xf1 4. ♕c8+.

2. ♖c8+ ♚e7
3. ♕c7+ ♞d7
4. ♕d6++

Aliojin-Euwe (Holanda, 1935; 19ª partida).

Diagrama B437

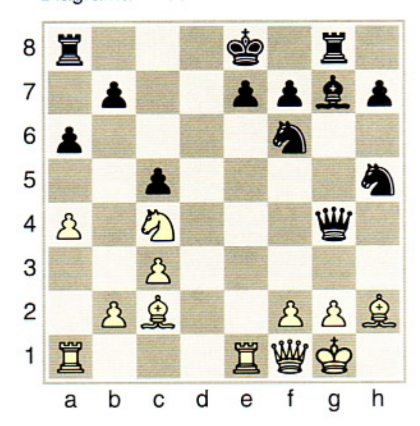


En la posición del *diagrama B437* las negras tienen un peón de más y aunque las blancas tienen dos pares de peones doblados, éstos no influyen en el desarrollo de la lucha, porque la fuerte presión de las torres blancas sobre la columna **f** y su pareja de alfiles inclinan la balanza de este lado.

1. ♗xe6! ...

Muy sencillo. Las negras se rindieron, ya que si 1. ... fxe6, 2. ♕g4, y no hay forma de impedir la pérdida del caballo o la penetración de las torres blancas, en ambos casos con ataque decisivo, como el lector debe comprobar por su cuenta. Stein-Petrosián (Campeonato de la URSS, 1961).

Diagrama B438



Esta posición corresponde a la partida Bernard-Filipowicz (Polonia, 1979). Las negras tienen una molesta presión sobre el enroque

blanco, pero las piezas menores blancas y su torre de e1 son muy activas y el rey negro sigue en el centro. ¡Ha llegado la hora de atacar!

1. ♗f5! ♛g5

Si 1. ... ♛xf5??, sigue 2. ♘d6+ y 3. ♘xf5.

2. ♖xe7+! ♚f8

La torre no se podía tomar. Si 2. ... ♚xe7?, 3. ♕e2+, y las blancas ganan rápidamente.

3. ♗d6 ♝h6
4. f4 ♛h4

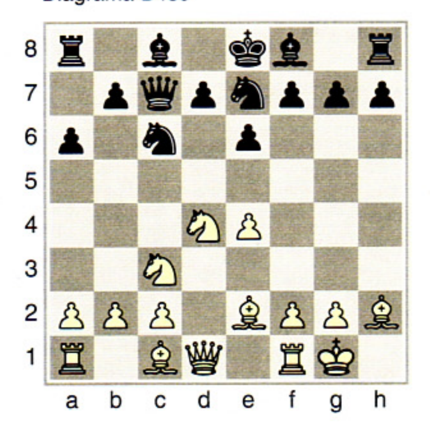
Si 4. ... ♛xf5?, sigue 5. ♖xe5+ y 6. ♖xf5.

5. ♖e3+ ♚g7
6. ♖h3 ...

Las negras se rindieron. Su dama está cazada.

La posición que sigue es de los tiempos en que la Defensa Siciliana estaba en pañales, partida Zukertort-De Vere (Londres, 1872), después de la 7ª jugada de las negras.

Diagrama B439



Siguió:

8. ♘db5! ...

Un sacrificio fundado, ya que las negras están muy retrasadas en desarrollo y su rey sigue en el centro.

8. ... axb5
9. ♘xb5 ♛a5

Mejor era 9. ... ♛b8.

10. ♗d2 ♛b6

No 10. ... ♛a4, por 11. b3, ganando la dama.

11. ♗e3 ♛a5
12. ♘d6+ ♚d8
13. ♘xf7+ ♚e8
14. ♘d6+ ...

Zukertort no busca la recuperación de material (14. ♘xh8), sino que quiere ejecutar al rey enemigo.

14. ... ♚d8
15. ♘c4! ...

Ganando la dama, o mate en dos jugadas.

15. ... ♛b4

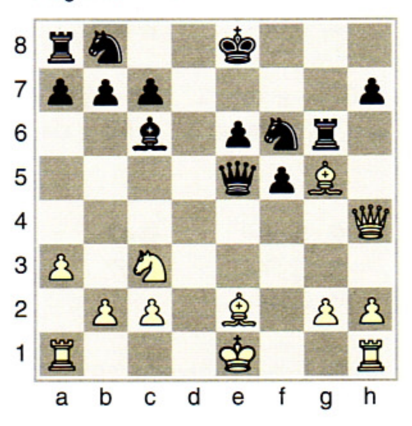
La idea defensiva de las negras es entregar la dama por tres piezas, tras16. ♗b6+ ♚e8 17. ♘d6+ ♛xd6 18. ♕xd6 ♞d5 19. ♕g3 ♞xb6, pero las blancas tienen algo mejor.

16. a3 ♛xc4
17. ♗xc4 ...

Las negras abandonaron.

En el *diagrama B440* vemos un ataque sin fisuras contra la posición de un rey retrasado en el centro.

Diagrama B440



La posición se produjo en la partida Aliojin-Nimzovich (Bled, 1931), después de 14. ... ♝c6.

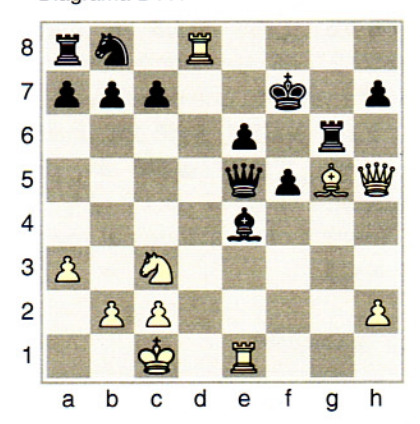
Como puede verse, las negras tienen un peón de más, sin embargo, se han retrasado en el desarrollo (el caballo de b8 sigue en su casilla inicial), y el rey sigue en el centro. También lo está el rey blanco, pero eso lo soluciona de inmediato Aliojin.

15. 0-0-0 ♝xg2?!

Las negras ganan un segundo peón, a costa del desarrollo, aunque su posición ya era muy difícil. Por ejemplo, a la alternativa lógica, 15. ... ♞bd7, podría seguir 16. ♖he1 y las blancas tienen una gran ventaja, tanto si 16. ... 0-0-0 17. ♗h5, como si 16. ... ♝e4 17. ♗h5 ♞xh5 18. ♕xh5 ♞f6 19. ♗xf6 ♛xf6 20. ♘xe4 fxe4 21. ♕b5+!

16. ♖he1 ♝e4
17. ♗h5 ♞xh5
18. ♖d8+ ♚f7
19. ♕xh5 ...

Diagrama B441



La *sencilla* amenaza 20. ♕xh7+ acaba con la posición negra. No hay defensa, puesto que si 19. ... ♛g7, 20. ♘xe4 fxe4 21. ♖f1+, y si 19. ... ♚g7, 20. ♘xe4 fxe4 21. ♗h6+, ganando la dama (21. ... ♚f6 22. ♖f8+, etc.). Por lo tanto, las negras no tuvieron otra opción que rendirse.

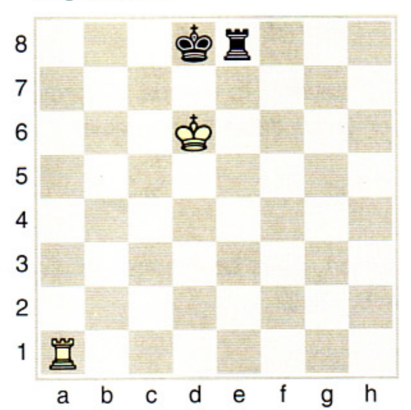

Albert Fortuny

Los finales de torre (II)

Ya sabemos que los finales de torre se cuentan entre los más difíciles del ajedrez y también son los que con más frecuencia se producen en la práctica en las partidas de torneo, de ahí que el lector deba esforzarse por dominarlos.

El final de torre contra torre, sin peones, salvo rarísimas excepciones, es tablas. Veamos una de las excepciones.

Diagrama B447



En la posición del *diagrama B447* ganan blancas, juegue quien juegue. El rey negro está amenazado de mate y su torre ocupa la peor posición posible, en la última fila y en el flanco opuesto al de la torre blanca. Cualquier jugada de torre permite 2. ♖a8++, y la única jugada de rey, 1. ... ♚c8, pierde la torre después de 2. ♖a8+.

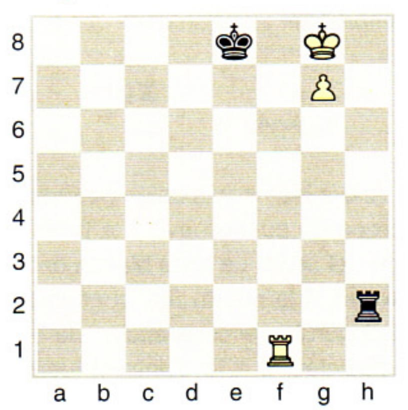
Torre y peón contra torre

Los finales en que uno de los bandos tiene un peón son difíciles de reducir a modelos, dada la enorme variedad de posibilidades que plantea la respectiva posición de las cinco piezas. Por esa misma razón, tampoco es fácil establecer normas generales para el juego en estos finales, si bien procuraremos resumir las más importantes:

- En los finales de torre y peón contra torre, el bando fuerte sólo puede aspirar a ganar si su rey se encuentra cerca del peón y el rey contrario no está situado delante del peón.
- El peón debe ser apoyado por su rey, procurando cortar el paso al rey débil con la torre.
- La torre debe situarse detrás del peón para apoyar su avance (esta regla es válida para todos los finales de torre).

Comencemos por algunos casos en los que el peón se encuentra en séptima, a un solo paso de coronar.

Diagrama B448



Esta posición ganadora (*diagrama B448*) se conoce desde hace varios siglos. Las blancas ganan por medio de una maniobra llamada de *Lucena* o *del puente*.

1. ...	**♚e7**
2. ♖e1+	**♚d7**

Si 2. ... ♚f6, 3. ♔f8, y si 2. ... ♚d6, 3. ♔f8 ♜f2+ 4. ♔e8 ♜g2 5. ♖e7 y 6. ♔f8.

3. ♖e4! ...

La razón de esta jugada se comprenderá al final de la maniobra. No servía 3. ♔f7 por 3. ... ♜f2+ 4. ♔g6 ♜g2+ 5. ♔f6 ♜f2+ 6. ♔e5 ♜g2, y las blancas no consiguen progresar.

3. ... ♜h1

Las negras no pueden abandonar la columna **h**, porque entonces sería ocupada por la torre blanca, seguido de ♔h8 y ganan fácilmente.

4. ♔f7 ♜f1+
5. ♔g6 ♜g1+
6. ♔f6 ♜f1+

Si 6. ... ♚d6, 7. ♖d4+, seguido de 8. ♖d8.

7. ♔g5 ...

Cabe observar el escalonamiento que realiza el rey blanco para esquivar los jaques, y que no es un simple zigzag. Estamos a punto de comprender la razón de 3. ♖e4!

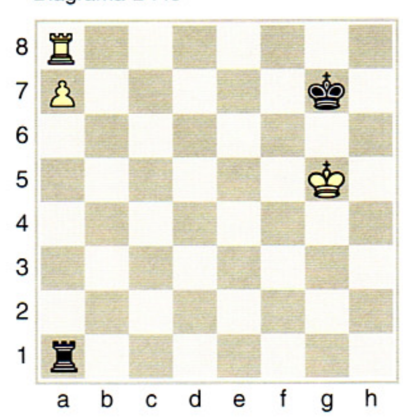
7. ... ♜g1+
8. ♖g4! ...

Ahora las negras están perdidas, porque no pueden evitar la promoción del peón. La torre blanca debe llevarse a la cuarta fila, cuando se producen las circunstancias de esta posición, o a la quinta si fueran las negras las que tienen un peón avanzado hasta la segunda fila.

Cuando el peón es de banda existen más dificultades para ganar, porque el bando fuerte sólo puede operar con su torre y su rey por un lado del peón.

La posición del *diagrama B449* es tablas, porque la torre blanca ocupa la casilla de coronación y el rey está muy alejado, pero aunque se acerque, será entonces expulsado con jaques de la torre defensora. Veámoslo en la práctica:

Diagrama B449



1. ♔f5 ♜a2
2. ♔e5 ♜a1
3. ♔d5 ♜a2
4. ♔c5 ♜a1
5. ♔b6 ...

El rey blanco ha conseguido apoyar a su peón, lo que relevaría a la torre de su pasivo papel, pero ahora empiezan los jaques.

5. ... ♜b1+
6. ♔c6 ♜a1

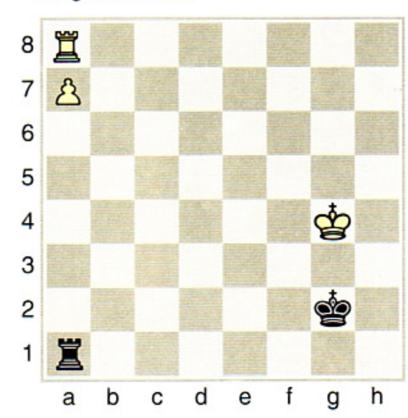
Si el rey se acerca, es rechazado por medio de jaques de torre. Tablas.

En este tipo de posición, el rey negro está bien situado en g7 y h7, pero, ¡cuidado con situarlo en f7!, donde se enciende la luz roja, porque en tal caso las blancas pueden jugar 1. ♖h8!, *abandonando* en apariencia el peón, pero explotando el truco 1. ... ♜xa7 (forzada) 2. ♖h7+, y ganan la torre.

Hay, sin embargo, peculiaridades en cada posición que cambian por completo el resultado de la misma.

En el *diagrama B450*, por ejemplo, nada parece que pueda permitir ganar a las blancas, pues aunque ambos reyes están más alejados del peón, en realidad en la posición anterior el rey negro no colaboraba en absoluto en la defensa. ¿Qué es, por lo tanto, lo que hace que aquí se pueda ganar? En este caso, el rey negro colabora *negativamente*, porque cada vez que el rey blanco

Diagrama B450



se acerca al peón, queda a expensas de un jaque, seguido de la coronación.

1. ♔f4 ♚f2

El rey negro debe *taparse* con el rey contrario, ya que las blancas amenazaban 2. ♖g8+ y 3. a8=♕.

2. ♔e4 ♚e2
3. ♔d4 ♚d2
4. ♔c5 ♚c3

Si 4. ... ♜c1+, sigue 5. ♔b4 ♜b1+ 6. ♔a3, ganando. Se amenaza 7. ♖d8+ y 8. a8=♕.

Ahora parece que se ha llegado a un callejón sin salida, porque si el rey blanco juega a b6, sigue el jaque de torre, 5. ... ♜b1+, etc., como en el ejemplo anterior. Pero...

5. ♖c8! ...

La clave de la victoria. Se prepara un jaque descubierto decisivo.

5. ... ♜xa7

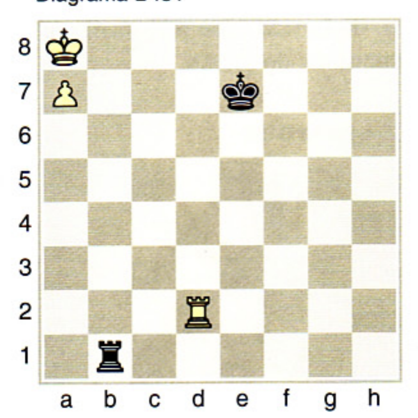
Única, pues las blancas amenazan 6. a8=♕.

6. ♔b6+ ...

Las negras pierden la torre. Final de A. Troitzky.

Consideremos ahora el caso de que sea el rey, y no la torre, la que ocupe la casilla de coronación.

Diagrama B451



La posición del *diagrama B451* es tablas. Sólo se gana si la torre blanca logra situarse en b7 o b8, pero para llegar a tal posición necesita varios tiempos, que el rey negro aprovecha para situarse en c7, con una posición teórica de tablas.

1. ♖h2 **♚d7**
2. ♖h8 **♚c7**

El rey negro ha conseguido la posición defensiva ideal.

3. ♖b8 **♜c1**

También es posible 3. ...♜d1 4. ♖b7+ ♚c6 5. ♖b2 ♜d8+ 6. ♖b8 ♜d1 7. ♖c8+ ♚d7 8. ♖c2 ♜b8, y tablas.

4. ♖b2 **♚c8**

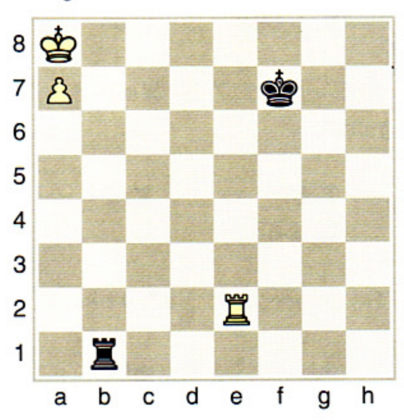
Las blancas no pueden progresar mientras las negras mantengan su torre en la columna **c**, con su rey oscilando entre las casillas c7 y c8.

Recuerde

En un final de torre y peón contra torre, cuanto más lejos se encuentre del peón el rey defensor, tantas más posibilidades tendrá de ganar el bando fuerte, y viceversa.

Para ganar una posición de este tipo se requiere que haya al menos cuatro columnas entre ambos reyes, como en el *diagrama B452*.

Diagrama B452



La posición del peón, rey blanco y torre negra es idéntica a la del *diagrama B451*. La única diferencia es que la torre blanca y el rey negro están desplazados una columna a la derecha. Aquí ganan las blancas, como sigue:

1. ♖c2 **♚e7**
2. ♖c8 **♚d6**
3. ♖b8 **...**

Ésta es la razón de la victoria: la torre blanca llega a b8 antes de que el rey negro lo haga a c7.

3. ... **♜a1**
4. ♔b7 **♜b1+**
5. ♔c8! **...**

No servía de nada 5. ♔a6, a causa del jaqueo permanente de la torre negra. Por ejemplo: 5. ... ♜a1+ 6. ♔b6 ♜b1+ 7. ♔a5 ♜a1+, etc.

5. ... **♜c1+**
6. ♔d8 **♜h1**

Amenaza 7. ... ♜h8++.

7. ♖b6+ **♚c5**
8. ♖c6+! **♚d5**

O bien 8. ... ♚b5 9. ♖c8 ♜h8+ 10. ♔c7 ♜h7+ 11. ♔b8, ganando.

9. ♖a6 **...**

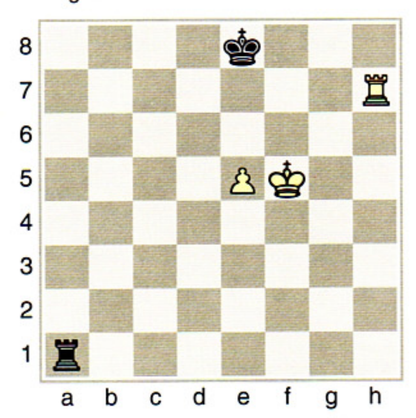
Ahora ya no hay mate. La torre corta el paso al rey negro y asegura la coronación del peón.

9. ... **♜h8+**
10. ♔c7 **...**

Las negras están perdidas.

Cuando el peón está en la quinta fila, algunas veces no basta con la posición dominante de la torre ni siquiera con el apoyo de su rey al peón.

Diagrama B453



El final del *diagrama B453* fue estudiado por Philidor (¡en 1777!), con el que explica el procedimiento para conseguir tablas en estas posiciones. Si juegan blancas, después de **1. ♔f6 ♜e1!**, el empate es claro. Si juegan negras:

1. ... **♜a6!**

La torre impide que el rey blanco se sitúe en la sexta fila, para obligar al peón a avanzar, cuando regrese a la primera fila (es decir, lo más lejos posible) con el fin de acosar al rey con jaques desde lejos.

2. ♖b7 **♜c6**
3. ♖a7 **♜b6**

La torre se mantiene en la sexta fila, hasta que el peón avance.

4. e6 **...**

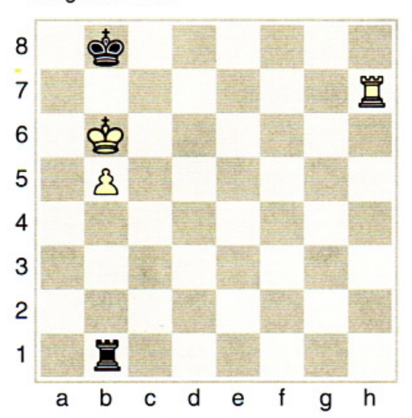
Se amenaza 5. ♔f6.

4. ... ♜b1!

Ahora la torre negra busca los jaques por detrás, contra los que el rey blanco no puede cubrirse, ya que el peón de e6 le impide refugiarse.

Detengámonos ahora en una posición típica, que parece muy favorable a las blancas.

Diagrama B454



En la posición del *diagrama B454*, en la que, como es natural, juegan negras (puesto que, de jugar blancas, 1. ♖h8++), las blancas ganan. Se trata de un estudio del teórico André Chéron (1944).

1. ... ♚c8

Esta jugada de rey es prácticamente forzada, ya que si 1. ... ♜c1, sigue 2. ♖h8+ ♜c8 3. ♖xc8+ ♚xc8 4. ♔a7, ganando.

2. ♖h8+ ♚d7
3. ♖b8! ...

La torre releva momentáneamente al rey en la defensa del peón. Con 3. ♔a6 ♚c7! 4. ♖h7+ ♚b8 5. ♔b6, se vuelve a la posición inicial.

3. ... ♜b2

Jugada de espera. Si 3. ... ♜c1, 4. ♔a7 ♜c7+ (4. ... ♜a1+ 5. ♔b7!) 5. ♖b7, y ganan tras el cambio de torres. Si 3. ... ♜a1, 4. ♔b7 (amenaza 5. b6) 4. ... ♚d6 5. ♖c8 ♚d7 6. ♖c2 y 7. b6, ganando.

4. ♔a7! ♚c7
5. b6+ ♚c6
6. ♖c8+ ♚b5

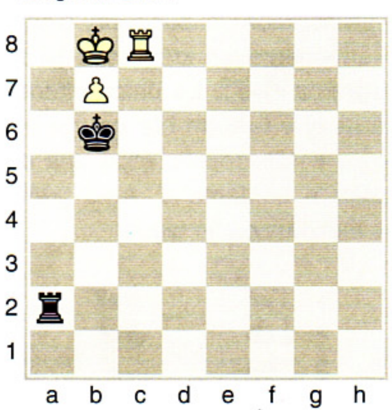
Si 6. ... ♚d7, 7. b7 ♜a2+ 8. ♔b8 y ganan.

7. b7 ♜a2+
8. ♔b8 ...

Se amenaza 9. ♔c7, y b8=♕.

8. ... ♚b6

Diagrama B455



9. ♖c1 ♜h2
10. ♖b1+ ♚c6
11. ♖a1 ♜b2

Si 11. ... ♜h8+ (a 11. ... ♜h7 sigue lo mismo, 12. ♔a8!), 12. ♔a7 ♚c7 13. ♖c1+, seguido de 14. b8=♕.

12. ♔a8 ♜xb7

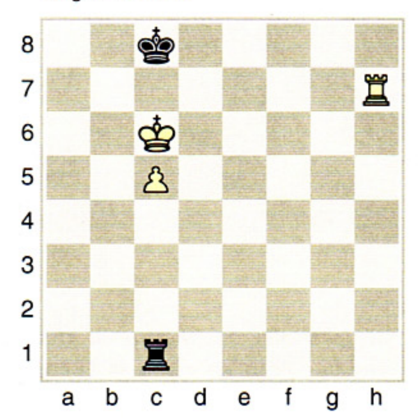
Si 12. ... ♚c7, 13. ♖c1+, seguido de 14. b8=♕.

13. ♖c1+ ♚b6
14. ♖b1+ ...

Sigue 15. ♖xb7.

Es curioso, sin embargo, que esta misma posición trasladada a otras columnas del tablero no pueda ganarse. En efecto, si el peón está situado en columnas centrales, de banda o de alfil (**c**, **f**), el resultado es de tablas.

Diagrama B456



La posición del *diagrama B456* es la misma del *diagrama B454*, con las cuatro piezas que se encontraban en la columna **b** desplazadas hacia la columna **c**. Jugando negras, es tablas:

1. ... ♚b8!

No 1. ... ♚d8?, en cuyo caso sí ganarían las blancas después de 2. ♖h8+ ♚e7 3. ♖c8!, etc., como en el ejemplo anterior.

2. ♖h8+ ♚a7
3. ♖c8 ♜h1!

Ahora la torre puede jaquear sobre la sexta y séptima filas, sin ser estorbada por su propio rey, por lo que en el caso anterior esta maniobra no era efectiva.

4. ♔d7 ...

Otras posibilidades son éstas:

a) 4. ♖d8, 4. ... ♜c1! 5. ♖d5 ♚b8 6. ♔d7 (6. ♔b6 ♜b1+) 6. ... ♚b7.

b) 4. ♖c7+ ♚b8 5. ♖b7+ ♚c8 6. ♖d7 (6. ♖c7+ ♚b8) 6. ... ♜c1 7. ♖h7 ♚b8.

4. ... ♜h7+

Tablas.


Albert Fortuny

Ataques directos sobre el enroque (I)

El ataque directo al rey enemigo enrocado puede ser el modo más rápido de finalizar la partida, si el ataque está justificado.

Cuando un bando dispone de piezas situadas sobre líneas abiertas contra el enroque enemigo, el ataque directo puede ser el método más recomendable de juego. Otros factores que pueden justificar el ataque directo son, por ejemplo, que hayan desaparecido peones del enroque contrario, o que el rey rival carezca de suficiente protección de piezas.

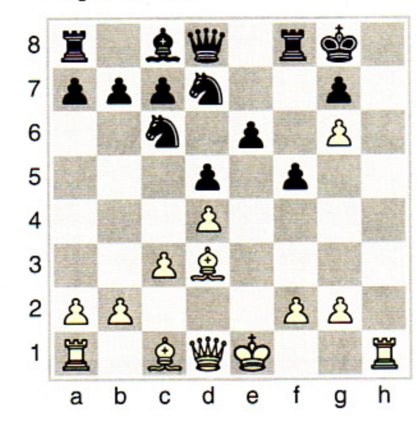
Un ataque directo al enroque puede estar justificado cuando:

- **Existen debilidades en el enroque, por el avance de uno o varios peones.**
- **Han desaparecido peones del enroque.**
- **Existen líneas abiertas (columnas y/o diagonales) contra el enroque.**
- **Piezas enemigas atacan (o pueden atacar rápidamente) puntos del enroque.**
- **El rey enrocado tiene escasa protección de sus piezas.**

Ataque con piezas mayores

Uno de los factores más importantes que propician el ataque es la desaparición de algún peón del enroque y si además el bando atacante dispone de una columna abierta, entonces puede justificarse el ataque directo, con muchas posibilidades de éxito.

Diagrama B462



En el *diagrama B462*, por ejemplo, las blancas dominan la columna **h**, de la que además ha desaparecido el peón negro (seguramente, como consecuencia de una captura de pieza en g6). Por otro lado, las blancas han debido sacrificar una pieza para crear esas condiciones favorables y ahora disponen ya de un ataque decisivo:

1.	**♖h8+!**	**♚xh8**
2.	**♕h5+**	**♚g8**
3.	**♕h7++**	

Una maniobra típica que conviene retener: las blancas han entregado su torre para *atraer* el rey negro a un punto en el que la dama puede forzar un mate en dos.

Diagrama B463



En el *diagrama B463* las negras tienen dos piezas de ventaja, pero su rey también está amenazado, ya que, de forma similar al ejemplo anterior, las blancas dominan la columna abierta, con un molesto peón en g6. El único problema consiste en cómo acceder con la dama a una posición tal que pueda dar mate. La solución es ésta:

1. ♖h8+!! ...

Esta jugada ya nos resulta familiar. La cuestión es que sigue sin verse cómo podrá la dama blanca alcanzar al rey negro.

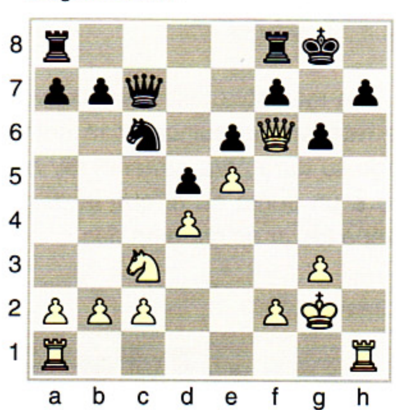
1. ... ♚xh8
2. ♖h1+ ♚g8
3. ♖h8+!! ...

Ésta es la respuesta: el rey es atraído a h8 y la dama blanca tiene ya el camino libre hasta h1 y h7.

3. ... ♚xh8
4. ♕h1+ ♚g8
5. ♕h7++

Manheim-Regenburg (1912).

Diagrama B464



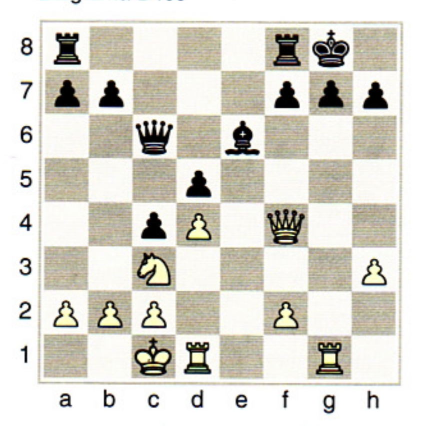
En el *diagrama B464* tenemos otro caso de una posición ganadora, mediante un sacrificio típico de torre contra el enroque enemigo:

1. ♖xh7! ♚xh7
2. ♖h1+ ♚g8
3. ♖(♕)h8++


J. Senda

Una vez más, las blancas han explotado su dominio de la columna **h**, eliminando con el sacrificio de la torre el peón negro de h7.

Diagrama B465



En esta posición las blancas disponen también de una columna semiabierta contra el enroque contrario, lo que permite llevar a cabo un ataque típico de dama y torre:

1. ♖xg7+! ♚xg7

Si 1. ... ♚h8?, 2. ♕f6 (amenaza 3. ♖g6++) 2. ... ♝d7 3. ♖g8+! ♚g8 4. ♖g1 y mate a la siguiente.

2. ♕g5+ ♚h8
3. ♕f6+ ♚g8
4. ♖g1+ ...

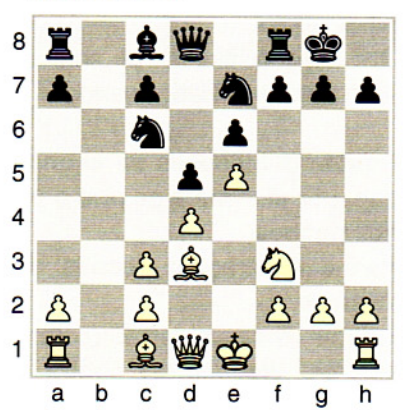
Con mate a la jugada siguiente (4. ... ♝g4 5. ♖xg4++).

> **Recuerde**
> *Un enroque del que ha desaparecido un peón, o debilitado por el avance de uno o más peones, está expuesto a un peligroso ataque directo.*

El sacrificio típico de alfil

Normalmente, un caballo protege en f6 el enroque negro (o en f3 el blanco). Cuando ese caballo ha sido desplazado o se ha desarrollado por otra casilla, existe una gran posibilidad de sacrificar un alfil situado en la diagonal b1-h7 (o b8-h2, si se trata del enroque blanco) contra h7 (h2).

Diagrama B466



En el *diagrama B466* tenemos un caso típico. El caballo rey negro

se ha desarrollado por e7 y, con la diagonal b1-h7 completamente despejada, puede realizarse el siguiente sacrificio ganador:

1. ♗xh7+! **♚xh7**

El alfil hay que tomarlo, ya que si 1. ... ♚h8, sigue lo mismo 2. ♘g5, con un ataque que se juega solo, y el alfil continúa sobre el tablero.

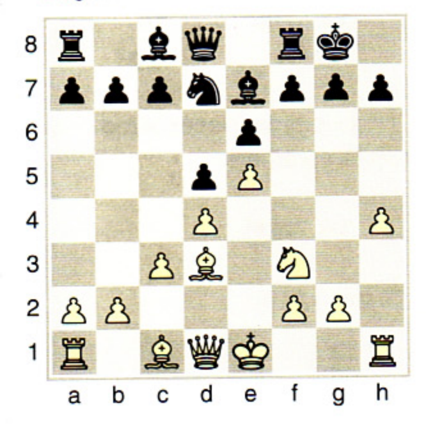
2. ♘g5+ **♚g8**

Si 2. ... ♚g6 (2. ... ♚h6?? 3. ♘xf7+ y 4. ♘xd8), 3. h4, con la imparable amenaza 4. h5+, etc.

3. ♕h5 **♜e8**
4. ♕xf7+ **♚h8**
5. ♕h5+ **♚g8**
6. ♕h7+ **♚f8**
7. ♗a3 **...**

Las negras están perdidas, ante la decisiva amenaza 8. ♕h8+.

Diagrama B467



Podemos ver que en la posición del *diagrama B467* hay dos diferencias esenciales con relación al ejemplo anterior: las negras tienen un alfil en e7 (que puede capturar el caballo de g5), y el peón **h** blanco está situado en h4. En estas condiciones, el sacrificio de alfil sigue siendo efectivo:

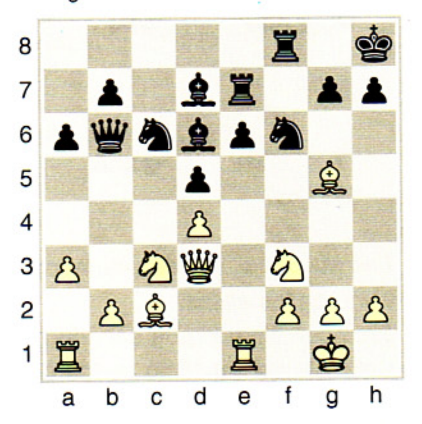
1. ♗xh7+! **♚xh7**
2. ♘g5+! **♝xg5**
3. hxg5+ **♚g8**
4. ♕h5 **f6**
5. g6 **...**

Las negras no pueden evitar el mate. En este caso, el peón de g6 ha sido el principal colaborador de la dama en el ataque.

Mate de dama y alfil

Situados en una misma diagonal, dama y alfil pueden constituir un temible equipo de ataque.

Diagrama B468



La posición del *diagrama B468* está madura para un ataque directo ganador. La clave radica en la fuerza de dama y alfil blancos, situados sobre la diagonal b1-h7 (esta figura se denomina popularmente **tren**). La secuencia es implacable:

1. ♗xf6 **gxf6**

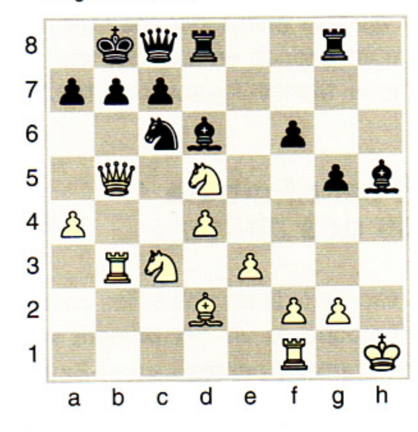
Naturalmente, única, para proteger con la torre de e7 el punto h7.

2. ♘xd5 **...**

Las negras se rindieron, ya que pierden calidad después de 2. ... ♛d8 3. ♘xe7 ♛xe7, pues no es posible 2. ... exd5? por 3. ♖xe7, y tanto si 3. ... ♞xe7 como si 3. ... ♝xe7, sigue 4. ♕xh7++. Gnauk-Böhm (1976).

En el *diagrama B469* vemos que las blancas ejercen fuerte presión sobre la columna **b** contra el enroque largo de las negras. Tienen, además, un espléndido caballo en d5. Pero hay un factor negativo que ensombrece su futuro: la columna abierta **h**, por donde pueden tener que afrontar un peligroso ataque, como de hecho sucederá:

Diagrama B469



1. ... **♝e2!!**

El único objeto de esta jugada es despejar la columna **h**, sin pérdida de tiempo.

2. ♘xe2 **...**

Si 2. ♕xe2, sigue exactamente lo mismo.

2. ... **♜h8+**
3. ♔g1 **♜h1+!!**
4. ♔xh1 **♜h8+**
5. ♔g1 **♜h1+!**

El sacrificio de las dos torres, el mismo tema táctico que vimos en el *diagrama B463*.

6. ♔xh1 **♛h8+**
7. ♔g1 **♛h2++**

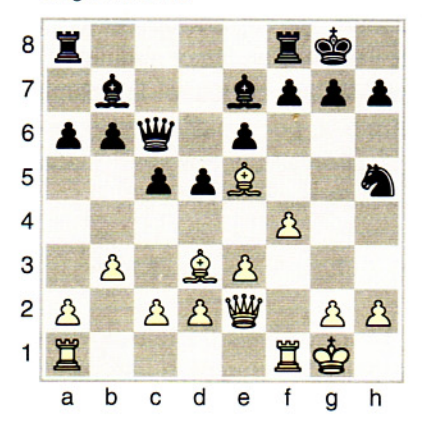
Mientras el rey ha jugado cinco movimientos *al dictado*, la dama negra da mate en h2, gracias a su alfil de d6. Obsérvese algo muy importante en este tipo de combinación: la torre blanca en f1 quita a su rey la posibilidad de escape; es decir, que si la torre estuviese, por ejemplo, en e1, la combinación no

sería válida. De ahí la importancia de asimilar bien todos los factores que intervienen en la secuencia de ataque. Manov-Jairabedian (1962).

El sacrificio de los dos alfiles

El sacrificio de los dos alfiles contra el enroque se vio por primera vez en la famosa partida Lasker-Bauer (Amsterdam, 1889).

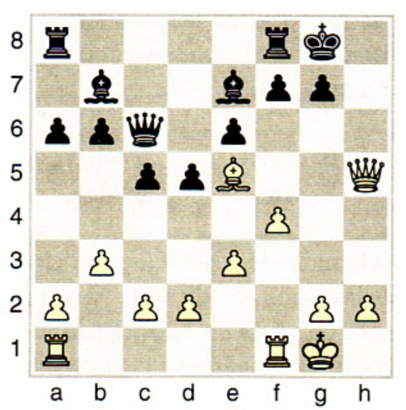
Diagrama B470



Aquí las negras acaban de tomar un caballo en h5 y esperaban la respuesta ♕xh5, a lo que pensaban contestar ...f5, pero se encontraron con una gran sorpresa:

1. ♗xh7+!	**♚xh7**
2. ♕xh5+	**♚g8**

Diagrama B471



Y ahora las blancas guardaban una carta bajo la manga, que más parece un cóctel Molotov...

3. ♗xg7!	**♚xg7**

Si las negras no toman este alfil, pierden también:

a) 3. ... f6 4. ♖f3! ♛e8 5. ♕h3 ♚f7 6.♕h7.

b) 3. ... f5 4. ♖f3! ♚xg7 5. ♖g3+ ♝g5 6. ♖xg5+ ♚f6 7. ♕h4!! ♚f7 8. ♕h7+ ♚e8 9. ♖g7 ♜b8 10. ♖c7 ♛d6 11. ♖xb7.

4. ♕g4+	**♚h7**

Si 4. ... ♚f6??, 5. ♕g5++.

5. ♖f3	**e5**
6. ♖h3+	**♛h6**

Única.

7. ♖xh6+	**♚xh6**
8. ♕d7	**...**

Las negras no pueden evitar perder uno de los alfiles.

Esta combinación ha servido como modelo de sacrificio de los dos alfiles contra el enroque y desde entonces el mismo tema se ha producido en numerosas ocasiones.

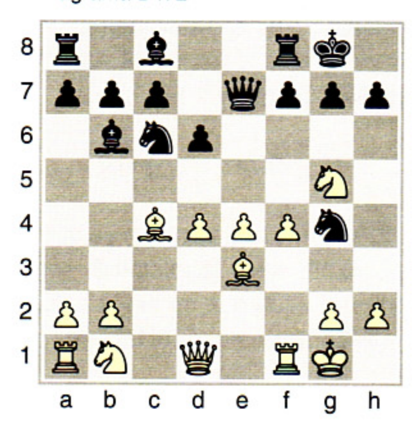
El lector debería retener las ideas de este ataque, como la incorporación de la torre, una vez desmantelada la cobertura de peones del rey atacado.

Ataque relámpago

En la partida que mostramos a continuación, las blancas llevan a cabo un ataque fulminante contra el enroque rival, una vez que las negras caen en la tentación de una maniobra errónea.

A la posición del *diagrama B472* se llegó, en la partida Brijta-Botur (Checoslovaquia, 1951), tras 1. e4 e5 2. ♘f3 ♞c6 3. ♗c4 ♝c5 4. c3 ♝b6 5. d4 ♛e7 6. 0-0 d6 7. ♘g5 ♞h6?! (mejor es 7. ... ♞d8, para seguir con 8. ... h6 y, eventualmente, 9. ... ♞f6) 8. ♗e3 0-0 9. f4 exd4 10. cxd4 ♞g4?

Diagrama B472



Aquí las negras dan por supuesto que el alfil de e3 debe defenderse, con lo que tendrían tiempo para expulsar el caballo de g5.

Ahora las blancas ponen en marcha un ataque decisivo:

11. f5!	**♞xe3?**

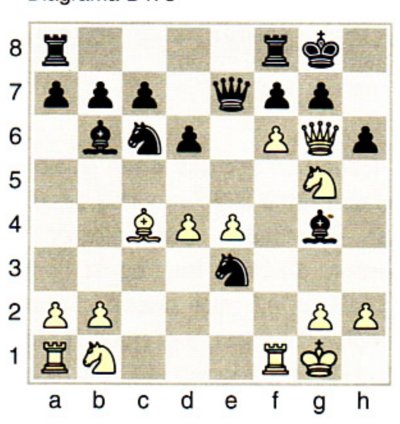
Lo menos malo es 11. ... ♞f6, pero después de 12. ♘c3, las blancas siguen con una posición muy dominante.

12. ♕h5	**h6**
13. f6!	**♝g4**

Una jugada desesperada, que permite el remate.

14. ♕g6!	**...**

Diagrama B473



Las negras se rindieron, pues no es posible evitar el mate en g7 o h7, tal como podemos ver en el *diagrama B473*.



Albert Fortuny

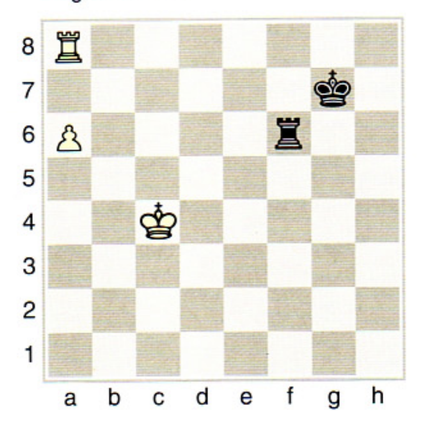
Finales de torre (y III)

Como se explicó en la unidad 33, los finales de torre se cuentan entre los más difíciles del ajedrez y también son los que con más frecuencia se producen en la práctica y en las partidas de los torneos.

La posición de Vancura

En el final de torre y peón de banda contra torre es fundamental conocer la llamada *posición de Vancura*, reflejada en el *diagrama B479*.

Diagrama B479



La torre *fuerte* está situada por delante del peón, la torre *débil* ataca el peón lateralmente y el rey defensor está situado en g7 o h7 (naturalmente, hablamos de este caso concreto; si el peón blanco estuviese en h6, el rey negro debería estar situado en a7 o b7).

El juego podría seguir así:

1. ♔b5 **♜f5+**

Hay que alejar el rey blanco del peón, porque al estar defendido podría liberarse la torre. Ahora, por ejemplo, las blancas amenazaban 2. ♖c8.

2. ♔c6 **♜f6+**
3. ♔d5 **♜b6**
4. ♔e5 **♜c6**

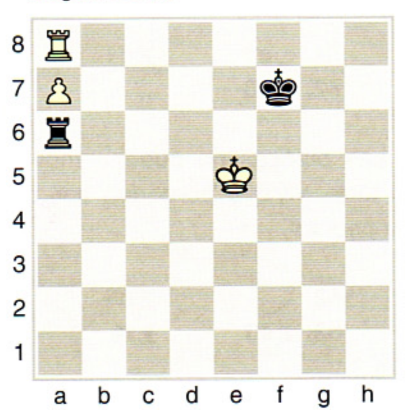
Los jaques no son imprescindibles cuando el rey no protege a su peón. Basta con que la torre defensora mantenga el peón atacado. Ahora también servía 4. ... ♜b5+ y 5. ... ♜b6, pero no 4. ... ♜f6?, por 5. ♖g8+! ♚xg8 6. ♔xf6, ganando.

5. ♖a7+ **♚g6**

Las blancas, como puede comprobarse, no pueden progresar. Si el peón se avanza a a7, entonces las negras juegan ...♜a6 y –siempre con su rey oscilando entre las casillas g7 y h7– el final es tablas.

En la posición de Vancura es muy importante no llevar el rey defensor más allá de la columna **g** (o bien de la columna **b**, en el caso de que el peón contra el que lucha esté situado en la columna **h**).

Diagrama B480

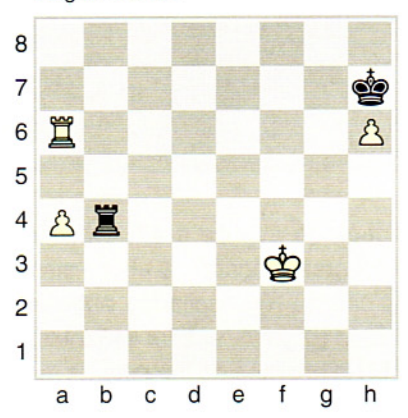


En el *diagrama B480* queda ilustrado lo que sucede cuando el rey defensor juega a f7. Ahora las blancas ganan con la jugada táctica **1. ♖h8!**, ya que si 1. ... ♜xa7, 2. ♖h7+ y 3. ♖xa7, y de otro modo no puede evitarse la coronación del peón.

Torre y dos peones contra torre

Los finales de torre y dos peones contra torre se ganan en la mayoría de los casos, pues el bando fuerte puede entregar, si fuera preciso, uno de los peones y gana con el restante, pero hay numerosas excepciones, entre las cuales estudiaremos aquí las más representativas, a fin de comprender los métodos defensivos y las razones que permiten salvarse al bando débil.

Diagrama B481



La posición del *diagrama B481* procede de la alta competición. Se produjo en la partida Smyslov-Bondarevsky (Moscú, 1940), después de la jugada 50 de las negras.

51. ♔e3 **♜c4**
52. ♔d3 **...**

Las blancas no pueden mover su torre, ya que perderían uno de los peones.

52. ... **♜b4**
53. ♔c3 **♜f4**

El plan defensivo de las negras se basa en que su torre ataque lateralmente el peón **a**, y cuando se acerque a éste el rey blanco, desplazarlo mediante jaques. La columna **f** es la idónea en este sentido, pero no la columna **g**, pues si 53. ... ♜g4, llegado el momento, la torre no podría jaquear en g7, por el peón h6.

54. ♔b3 **♜f3+**
55. ♔c4 **♜f4+**
56. ♔d5 **♜b4**

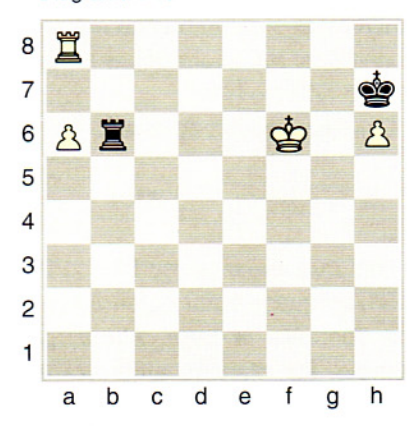
A las negras les basta con dar jaques sólo cuando el rey blanco se encuentre cerca del peón **a**.

57. ♔c6 **♜f4**
58. ♔d7 **♜d4+**
59. ♔c7 **♜f4**
60. a5 **♜f5!**

Las negras tienen bien presente la fórmula defensiva de la posición de Vancura. Como se ve, el peón de h6 no interviene en la lucha.

61. ♔d7 **♜d5+**
62. ♔e7 **♜e5+**
63. ♔f6 **♜c5**
64. ♖a8 **♜b5**
65. a6 **♜b6+**

Diagrama B482

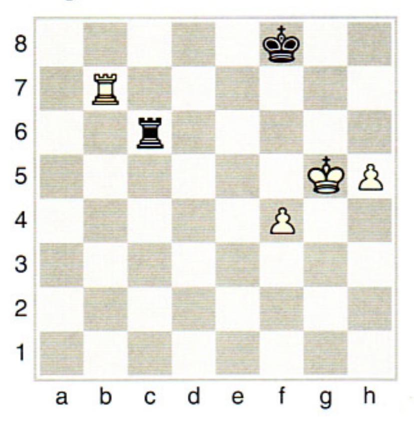


Las blancas no pueden progresar. La partida siguió así: **66. ♔e7 ♜xh6 67. ♔f7 ♜b6 68. ♖a7 ♚h6 69. ♔f8 ♜b8+ 70. ♔e7 ♜b6 71. ♔e8 ♚g6 72. ♔d8 ♜f6 73. ♔c8** y se acordaron las tablas.

Existen excepciones debido a la infinidad de posiciones de las distintas piezas: una mala situación del rey fuerte, la inutilidad de uno de los peones o la gran actividad de las piezas defensoras.

El final de torre y dos peones situados en columnas de banda y alfil del mismo flanco (como en las columnas **a** y **c**, o en las columnas **h** y **f**) suelen ser casi siempre tablas. Pero veamos una importante excepción, por su utilidad práctica.

Diagrama B483



La posición del *diagrama B483* se dio en la partida Capablanca-Kostic (La Habana, 1919; 1ª), tras la jugada 82 de las negras.

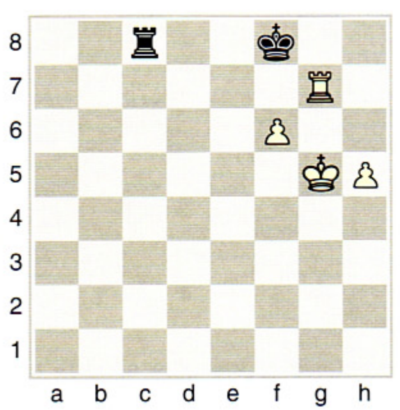
El rey negro está confinado en la última fila y el blanco es muy activo y apoya a sus dos peones, lo que permite a las blancas conseguir la victoria. Capablanca ganó así:

83. f5 **♚g8**
84. f6 **...**

También serviría 84. ♖b8+ ♚h7 (si 84. ... ♚f7, 85. h6; y si 84. ... ♚g7, 85. f6+! ♜xf6 86. h6+!, ganando la torre) 85. f6 ♜c5+ 86. ♔g4 ♜c4+ 87. ♔f5 ♜c5+ 88. ♔e6 ♜c6+ 89. ♔e7 ♜c7+ 90. ♔f8, y ganan.

84. ... **♜c8**
85. ♖g7+ **♚f8**

Diagrama B484



86. h6 ...

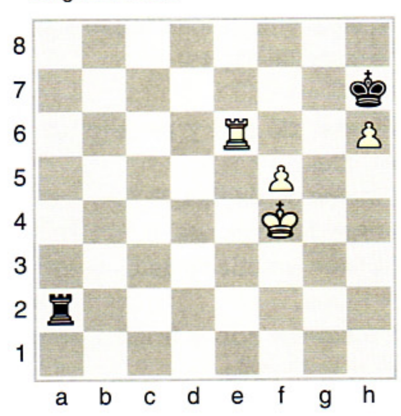
Y las negras se rindieron, ya que no hay forma de impedir 86. h7 y 87. ♖g8+, ganando fácilmente.

Ésta es una de las posiciones a evitar con el bando débil, al enfrentarse a un final de torres con dos peones en las columnas **h** y **f**, en los que, como dijimos, el bando defensor puede conseguir tablas.

El *diagrama B485* muestra el final de la partida Bondarevsky-Keres (Leningrado, 1939), tras 89. ♖e6.

El método defensivo de las negras consiste aquí en impedir que su rey sea llevado a la octava fila, con la torre enemiga en séptima y, si pueden capturar el peón de h6, deben evitar un final con el peón **f** que sea ganador.

Diagrama B485



La partida prosiguió así:

89. ... **♜g2**

También servía 89. ... ♜f2+ 90. ♔g5 ♜g2+ 91. ♔f6 ♜f2 ! 92. ♖e8 ♜a2! y las blancas no pueden progresar, ya que si juega el rey pierden un peón y contra jugadas de torre las negras realizan una jugada de espera con su torre, sobre la columna **a**.

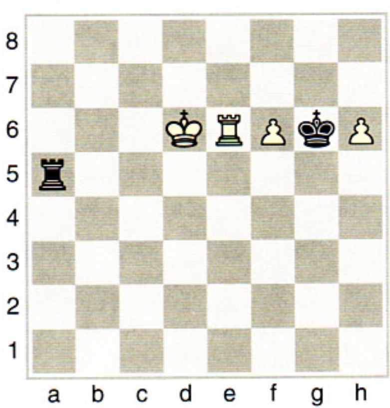
90. ♔e5 **♜a2**
91. ♔d6 ...

Si 91. ♔f6, 91. ... ♚xh6 92. ♔f7+ ♚h7 93. f6 ♜a8! y tablas.


91. ... **♜a5**
92. f6 **♚g6**

Más fácil era 92. ... ♚xh6 93. ♔e7 ♜a8!, con tablas.

Diagrama B486



93. ♖e8 ...

Si 93. h7, 93. ... ♚xh7 94. ♔e7 ♜a8, etc.

93. ... **♜a6+**
94. ♔e7 **♜xf6**

También podía jugarse 94. ... ♜a7+ 95. ♔f8 ♚xf6 96. ♔g8 ♚g6 97. ♖e6+ ♚f5 98. ♖d6 ♜a8+ 99. ♔g7 ♜a7+. Tablas.

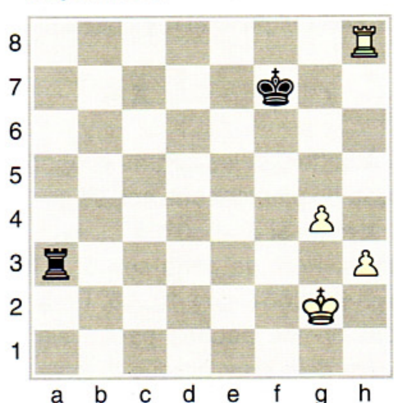
95. ♖g8+ **♚h7**
96. ♖g7+ **♚h8**
97. ♔xf6 ...

Tablas por ahogado.

El final de torre y dos peones unidos contra torre se gana casi siempre, aunque tiene sus dificultades. La idea básica para el bando fuerte consiste en no avanzar sus peones dejando atrás su rey; es decir, que éste debe situarse incluso por delante de sus peones e ir avanzando éstos gradualmente. Debe procurarse, en cualquier caso, que el rey no quede cortado por la torre enemiga.

Un interesante ejemplo clásico lo podemos ver en una partida disputada entre Zukertort (blancas) y Steinitz, en el año 1883, a partir del *diagrama B487*.

Diagrama B487



1. ♖b8? ...

El gran maestro Keres y otros expertos han señalado esta jugada como errónea. El plan más lógico es llevar la torre blanca a f3, para liberar el rey de su confinamiento en la segunda fila, lo que puede realizarse, por ejemplo, mediante las jugadas ♖h5, ♖f5 y ♖f3.

1. ... **♚g6**
2. ♖b5 **♜c3**
3. ♖e5 ...

Seguía siendo mejor el plan 3. ♖f5 y 4. ♖f3.

3. ... **♜a3**
4. h4? ...

Un nuevo error. Los peones no deben avanzarse sin mejorar antes la posición del rey. El plan correcto era 4. ♖f5 ♜b3 5. ♖f3 ♜b1 6. ♔g3 ♜g1+ 7. ♔h4, etc. La partida, con todo, sigue estando ganada.

4. ... **♜b3**
5. h5+ ...

Aquí sería un grave error 5. g5, pues en tal caso el rey negro alcanzaría la posición defensiva ideal, con 5. ... ♚h5! Tanto es así, que el final es tablas después de 6. ♖e4 ♜a3 7. ♖f4 ♜b3 8. ♖f3 ♜a4, etc.

5. ... **♚h6**
6. ♖f5 **♜a3**

La torre defensora, en la tercera fila, corta el paso al rey enemigo.

7. ♖f3 **♜a1**

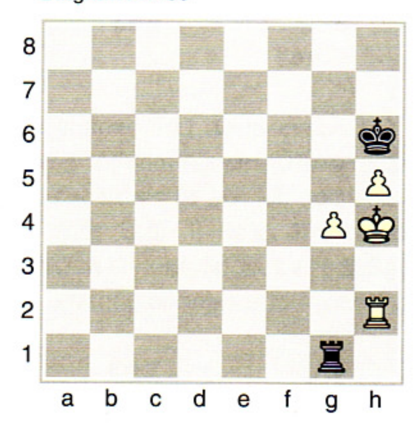
Aquí tenían las negras la oportunidad de plantear una celada con 7. ... ♜a5, y si 8. ♔g3?, 8. ... ♚g5! y tablas. Pero se gana con 8. ♖f6+ ♚g5 9. ♖g6+ ♚f4 10. h6. En esta posición los peones ganan sin la ayuda de su rey, porque la torre ha conseguido un emplazamiento óptimo y además el rey negro se ha alejado de la zona crítica.

8. ♔g3 **...**

Era más fácil ganar con 8. ♖f6+ ♚g5 (si 8. ... ♚g7, 9. ♖g6+ y 10. ♔g3) 9. ♖g6+ ♚f4 10. h6 ♜a2+ 11. ♔f1 (no 11. ♔h1?, pues entonces ganarían las negras con 11. ... ♚g3!) 11. ... ♚f3 12. ♔e1 ♚e3 13. ♔d1 ♚d3 14. ♖d6+ y 15. g5.

8. ... **♜g1+**
9. ♔h4 **♜h1+**
10. ♖h3 **♜g1**
11. ♖h2! **...**

Diagrama B488



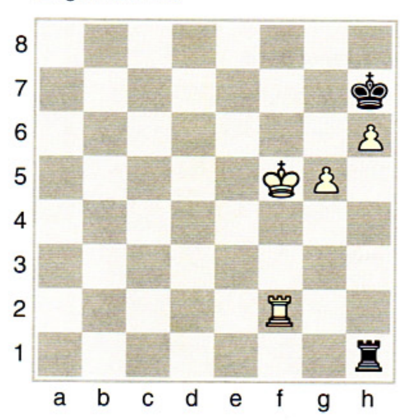
Con este movimiento las negras quedan en Zugzwang.

11. ... **♜a1**
12. g5+ **♚g7**
13. ♖f2! **♜h1+**

Si 13. ... ♜a4+, 14. ♔g3 ♜b4 15. ♖f4, de forma similar a la partida.

14. ♔g4 **♜g1+**
15. ♔f5 **♜h1**
16. h6+ **♚h7**

Diagrama B489



17. ♖f4 **...**

Zukertort jugó, en realidad, 17. ♔f6 y después de 17. ... ♜g1! se vio obligado a reestructurar todo su plan. La línea principal que estamos estudiando es la propuesta por el propio Zukertort más tarde. Aquí se ganaba más rápidamente con 17. g6+! y después de 17. ... ♚xh6 18. ♔f6, no hay modo de parar el peón **g**. Por ejemplo: 18. ... ♚h5 19. g7 ♜g1 20. ♖h2+.

17. ... **♜g1**
18. ♖e4 **♜f1+**
19. ♔g4 **♜g1+**
20. ♔h5 **♜h1+**
21. ♖h4 **♜g1**
22. ♖h2! **♜g3**

Única, pues sino sigue 23. g6+. Ahora la torre negra es poco útil, ya que el rey blanco está muy cerca.

23. ♖e2! **♜h3+**
24. ♔g4 **♜a3**
25. ♖e7+ **♚g8**
26. g6 **...**

Los peones están en línea y el rey negro se encuentra encerrado en la última fila. El fin está próximo.

26. ... **♜a4+**
27. ♔f5 **♜a8**
28. ♖e5 **...**

Otra idea posible era 28. ♖d7, seguido de ♔e6-♔e7 y cambio de torres en d8.

28. ... **♚h8**
29. ♔g5 **...**

Las blancas ganan, pues no hay defensa contra 30. h7 y 31. ♔h6.

Otro principio de este final es que no hay que permitir que el rey defensor ataque uno de los peones, sobre todo cuando el otro le protege de los jaques laterales.

Bibliografía para el estudio de finales

Los siguientes libros, todos asequibles en el mercado hispanoamericano en lengua española, son altamente recomendables para el estudio de finales:

- **Finales de alfil y caballo**, de Y. Averbaj.
- **Finales de damas**, R. Rey Ardid.
- **Finales de peones**, de Maizelis.
- **Finales prácticos de ajedrez**, de P. Keres.
- **Lecciones sobre finales prácticos**, E. Mednis.
- **Mis finales favoritos**, de Kárpov y Gik.
- **Preparación de finales**, de J. Speelman.
- **Secretos de los finales de piezas menores**, J. Nunn,
- **Teoría de finales de torre**, de Loevenfish y Smyslov.

Para un estudio más profundo de los finales de partida, remitimos al estudiante ambicioso a la **Enciclopedia de finales** de *Informator*, una obra colectiva sumamente especializada, de la que hasta ahora se han publicado cinco volúmenes:

- **Finales de peones**.
- **Finales de torres** (2 tomos).
- **Finales de damas**.
- **Finales de alfil y caballo**.


Albert Fortuny

Ataques directos sobre el enroque (y II)

Sabemos ya que para que un ataque directo al enroque tenga éxito se requieren líneas abiertas, puntos débiles en el enroque y que las piezas atacantes ocupen posiciones activas o puedan ocuparlas rápidamente.

En esta unidad vamos a ver otros casos típicos, algunos un poco más difíciles, pero perfectamente asequibles para el estudiante, a estas alturas del curso.

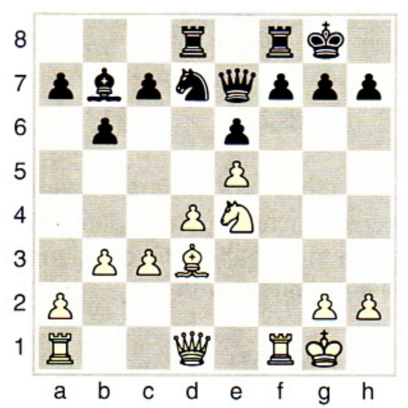
Ataques sobre el punto h7

Hay determinadas disposiciones de piezas sobre el tablero que inmediatamente sugieren la posibilidad de un ataque decisivo.

Además de los factores generales mencionados, existen otros detalles en la posición que pueden ser significativos.

En el *diagrama B495*, por ejemplo, se dan algunas condiciones que constituyen *terreno abonado* para el ataque, como sería el caso de piezas blancas muy activas, el

Diagrama B495



dominio de la columna **f**, y que (aunque su enroque no está debilitado) el rey negro sólo cuenta con la protección de su barrera de peones.

El detalle adicional consiste en que el peón blanco de e5 es un molesto invasor del campo negro, puesto que ataca las casillas d6 y f6. ¿Puede aprovecharse todo esto? Sin duda:

1. ♘f6+! ...

Ya que el enroque negro no está debilitado, ¡debilitémoslo mediante sacrificios!

1. ... **gxf6**

Si 1. ... ♞xf6, 2. exf6, el ataque sigue siendo imparable, y sin inversiones de material.

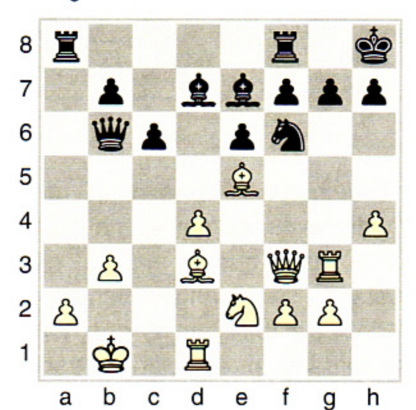
2. ♕g4+! ...

Aquí no servía 2. ♕h5 (amenazando mate en h7), por 2. ... f5.

2. ... **♚h8**
3. ♕h4! ...

La idea central de la combinación. La dama, con ayuda de su alfil, amenaza mate en h7 y el peón de f6 no puede moverse, pues las negras perderían la dama. No hay defensa satisfactoria.

Diagrama B496



En el *diagrama B496* las blancas han enrocado largo. Su pareja de alfiles ocupa posiciones ideales, lo mismo que la dama y la torre de g3. A pesar del caballo de f6 (una buena pieza defensora), las blancas están ya en condiciones de debilitar decisivamente el enroque negro.

1. ♖xg7! ♚xg7
2. ♕g4+ ...

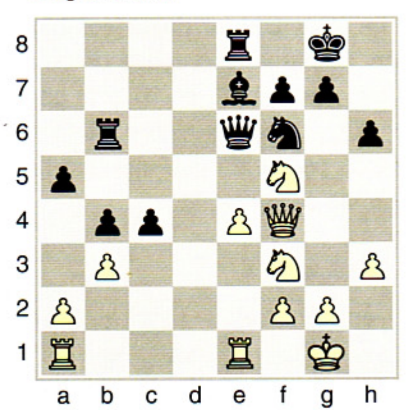
Las negras se rindieron, puesto que si 2. ... ♚h8 (2. ... ♚h6?? 3. ♗f4++), sigue 3. ♕h5! y las negras no pueden impedir el mate en h7, debido a que el caballo de f6 está clavado. Radulov-Stenborg (Helsinki, 1961).

Sacrificios de caballo en g7

El caballo consigue en ocasiones puestos avanzados como f5 o h5 (f4, h4, cuando se trata de caballos negros), muy amenazadores para el enroque enemigo, en particular por su ataque al punto g7 (g2).

Veamos algunas combinaciones basadas en el sacrificio de caballo en el punto g7.

Diagrama B497



Esta posición corresponde a la partida Nezhmetdinov-Estrin (Bakú, 1951), en la que el material está igualado. Las blancas tienen un magnífico caballo en f5 que, junto con su dama, puede plantear serias amenazas al rey enemigo. Las negras tratan de crear un peón pasado en el flanco de dama, para contrarrestar las posibilidades blancas.

1. ♘xg7! ♚xg7
2. ♘d4 ...

El otro caballo quiere ocupar la magnífica casilla f5, que dejó vacante su compañero, y lo hace sin pérdida de tiempo, puesto que está atacando a la dama negra.

2. ... ♛c8

Nada cambiaba 2. ... ♛d7, pero no servía 2. ... ♛d6??, por 3. ♘f5+, ganando la dama. La dama negra está lejos de la defensa de su rey.

3. ♘f5+ ♚g8

Todas las retiradas de rey son malas. A 3. ... ♚f8, 3. ... ♚h7 y 3. ... ♚h8 sigue 4. ♕xh6+ y 5. ♕g7++.

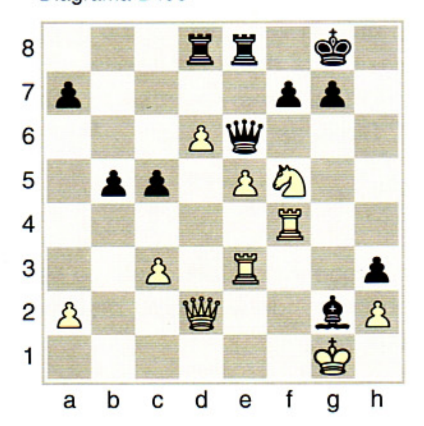
4. ♕g3+ ♞g4

Un intento por salvarse. Las negras sacrifican el caballo para dejar paso a torre y alfil, a fin de cubrirse del jaque en la columna **g**.

5. ♕xg4+ ...

Las negras se rindieron. Si 5. ... ♜g6, 6. ♘xe7+ ♜xe7 7. ♕xc8+, y si 5. ... ♝g5, 6. ♘e7+! ♜xe7 7. ♕xc8+, ganando en ambos casos la dama y la partida.

Diagrama B498



A la posición que muestra el *diagrama B498* se llegó en la famosa partida Spassky-Smyslov (Bucarest, 1953), donde corresponde jugar a las blancas.

Spassky (¡que tiempo después llegaría a ser Campeón del Mundo!) tiene un peón de menos, aunque a cambio todas sus piezas ocupan posiciones óptimas y además cuenta con un fuerte peón pasado (y protegido) en d6. Por otro lado, el enroque negro se ha debilitado debido al avance del peón **h**, y sólo la dama parece poder ayudar a su rey. Siguió:

1. ♘xg7! ...

Excelente sacrificio, que no puede aceptarse. Si 1. ... ♚xg7, 2. ♖g3+ ♚f8 (si el rey se va a la columna **h**, 3. ♖h4+, seguido de mate) 3. ♖xf7+!, y tanto si la torre es capturada por el rey como por la dama, las negras pierden. Si 3. ... ♚xf7, 4. ♕f4+, y si 3. ... ♛xf7, 4. ♕h6+, con mate inminente en ambos casos.

1. ... ♜xd6
2. ♘xe6! ♜xd2
3. ♖g3+ ...

Las negras se rindieron. Si 3. ... ♚h7(h8), 4. ♖h4++. El caballo resultó fundamental, por su control de la casilla f8. Obsérvese la coincidencia de este caso con el anterior, con la dama y torre negras situadas en e6 y e8, lo que hizo especialmente efectivo el sacrificio del caballo, al quedar atacadas ambas piezas mayores.

Otros tipos de ataque

Cada caso concreto requiere un tipo de ataque específico, según la situación del enroque atacado y dependiendo de la posición del grupo de piezas que intervengan en el acoso al rey enemigo.

Diagrama B499



En el *diagrama B499* las blancas tienen pieza y dos peones menos, pero su posición es tan fuerte que siguen sacrificando material para dañar el enroque enemigo.

1. ♖xe7! **♛xe7**
2. ♖xf6! **...**

El doble sacrificio de calidad destroza el enroque negro y deja el rey indefenso ante las piezas blancas.

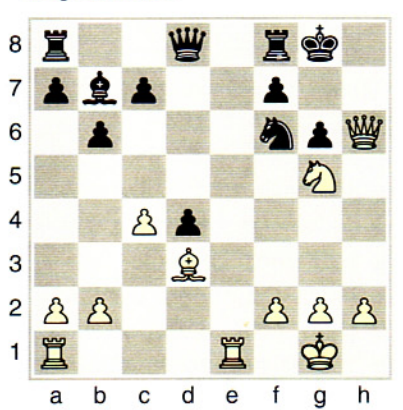
2. ... **gxf6**
3. ♘f5 **♛e4?**

La mejor defensa era 3. ... ♛e6, pero tras 4. ♕f4, las blancas amenazarían 5. ♕g4+ y 6. ♕g7++, y si 4. ... ♚h8, 5. ♕g5, con ataque ganador.

4. ♕g5+! **...**

Las negras se rindieron. Si 4. ... fxg5, 5. ♘h6++. Hartlaub-Vale (Bremen, 1923).

Diagrama B500



En el *diagrama B500* vemos un enroque negro ya muy debilitado. Tres piezas blancas (dama, caballo y alfil) amenazan de forma directa el rey contrario, y una cuarta (la torre de e1) está dispuesta a sumarse al ataque. La cuestión es: ¿cuál es la continuación más efectiva? El sacrificio de alfil en g6 solamente da tablas: 1. ♗xg6? fxg6 2. ♕xg6+ ♚h8 3. ♕h6+, etc., pues 3. ♘f7+ ♜xf7 4. ♕xf7 sería favorable a las negras.

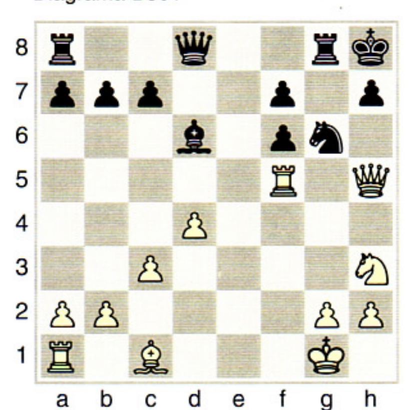
1. ♖e6!! **...**

Espectacular y efectivo. Las blancas amenazan 2. ♖xf6, ganando, y si 1. ... fxe6, 2. ♕xg6+ ♚h8 3. ♕h6+ ♚g8 4. ♗h7+ ♚h8 5. ♗f5+ ♚g8 6. ♗xe6+.

1. ... **♜e8**
2. ♗xg6! **...**

Ahora sí es concluyente este sacrificio. Si 2. ... fxg6, 3. ♕xg6+ y mate a la siguiente (3. ... ♚h8 4. ♘f7++; 3. ... ♚f8 4. ♕f7++). Dobias-Podgorny (Praga, 1952).

Diagrama B501



En la posición del *diagrama B501* el rey negro tiene sus días contados, por culpa del grave debilitamiento de su enroque y la torpe posición de sus piezas (torre y caballo), que en lugar de servirle de protección, van a colaborar en que quede encerrado en una trampa. Las blancas remataron así:

1. ♕xh7+! **...**

Éste constituye un inapelable sacrificio de dama, que elimina, de forma contundente, la última cobertura del rey.

1. ... **♚xh7**
2. ♖h5+ **♚g7**
3. ♗h6+ **...**

Las negras se rindieron, puesto que si 3. ... ♚h7(h8), 4. ♗f8++. Santasiere-Adams (Estados Unidos, 1926).

Un ataque de Bobby Fischer

La posición del *diagrama B502* que se muestra a continuación se produjo en la partida Fischer-Cardoso (Nueva York, 1957).

Diagrama B502



Como puede verse, las blancas tienen atacado su caballo de c3 y además su rey está seriamente expuesto por el *tren* dama + alfil negros sobre la gran diagonal h1-a8. Sin embargo, el turno de juego es de las blancas, que también ejercen fuerte presión sobre el enroque negro, con dama, alfil y peones. Siguió de esta forma:

1. ♗xg7+! **♚xg7**
2. ♕h6+ **♚h8**

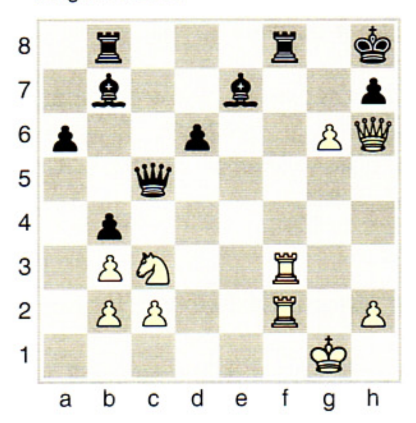
Si 2. ... ♚g8, 3. f6, con mate imparable en g7.

3. g6! ...

Amenaza mate en h7.

3. ... **♕c5+**
4. ♖1f2 **fxg6**
5. fxg6 **...**

Diagrama B503



Las blancas tienen pieza menos y otras dos atacadas, sin embargo, la renovada amenaza de mate sobre el punto h7 tiene absoluta prioridad. La respuesta de las negras es única.

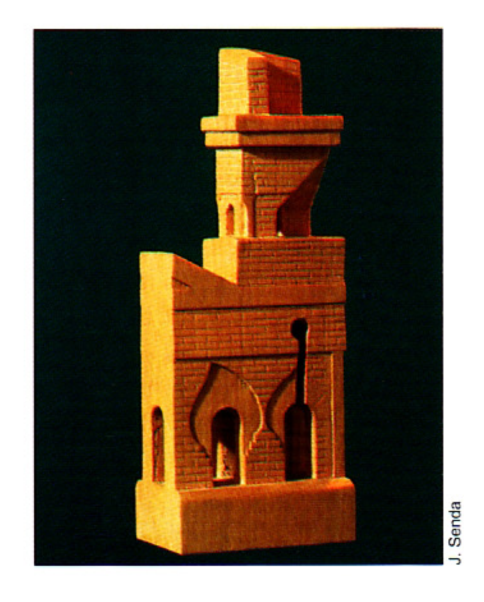
5. ... **♕g5+**
6. ♕xg5 **♗xg5**
7. ♖xf8+ **♖xf8**
8. ♖xf8+ **♔g7**

Toda la secuencia ha sido forzada. Las blancas han recuperado su pieza e incluso tienen calidad de ventaja, pero vuelven a tener dos piezas atacadas: la torre de f8 y el caballo de c3. ¿Existe alguna posibilidad de salvarlas?

9. gxh7! **...**

¡Pues sí! Con esta captura, que amenaza coronar el peón, las negras se ven obligadas, una vez más, a jugar *al dictado*.

Es única 9. ... ♔xh7, sin embargo, después de 10. ♖f7+, las blancas ganan el alfil de b7. El ataque directo ha reportado ventaja decisiva de material y, en consecuencia, las negras se rindieron.

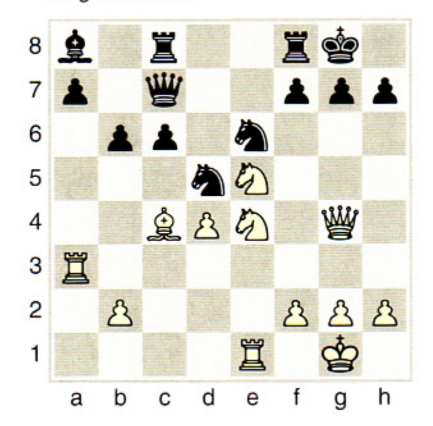

J. Senda

Ataque de fantasía

Antes de hacerse profesional del ajedrez, el maestro Nicolás Rossolimo fue un hombre polifacético: cargador de muelle, yudoca, músico, taxista... Acabó creando una prestigiosa academia de ajedrez en Nueva York.

Rossolimo estaba considerado un mago del tablero, por sus dotes combinativas. Veamos aquí una de sus brillantes producciones.

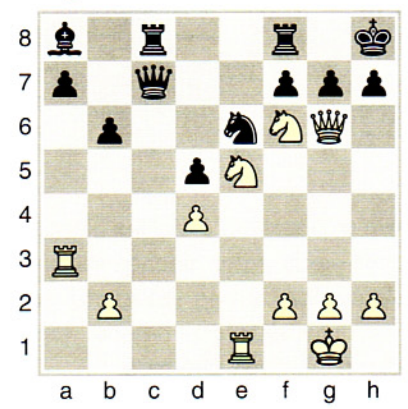
Diagrama B504



En esta posición todas las piezas blancas ocupan excelentes posiciones, mientras que las negras tienen a su alfil encerrado por el peón de c6 y su rey relativamente desprotegido por las propias piezas, si bien la barrera de peones del enroque no tiene debilidades. Las blancas comienzan por eliminar la mejor pieza enemiga, para iniciar el ataque ganador:

1. ♗xd5 **cxd5**
2. ♘f6+ **♔h8**
3. ♕g6!! **...**

Diagrama B505



¿Qué clase de truco de magia es éste? La dama blanca se sitúa impunemente en una casilla atacada por dos peones negros, amenazando mate en h7. Veamos qué posibilidades tienen las negras:

a) 3. ... hxg6?? 4. ♖a3++. El caballo de f6 cubre la casilla g8.

b) 3. ... fxg6? 4. ♘xg6+! hxg6 5. ♖a3++.

c) 3. ... gxf6 4. ♕xf6+ ♔g8 5. ♖g3+ ♞g5 6. ♖xg5++.

Las negras todavía disponen de un recurso defensivo.

3. ... **♕c2**

La dama negra defiende así el punto h7, pero...

4. ♖h3!! **...**

Las negras se rindieron, ya que no pueden evitar el mate. Si 4. ... fxg6, 5. ♖xh7++; si 4. ... ♕xg6, 5. ♘xg6+ fxg6 6. ♖xh7++. De modo que la torre de a3, la pieza más alejada de las blancas y de la que casi nos habíamos olvidado, protagoniza todos los mates, aunque antes, claro está, dama y caballos han debido prepararle el terreno. ¡Una combinación espectacular!

Cada Test consta de diez preguntas y veinte posiciones. El estudiante debe contestar a las preguntas y resolver las posiciones sin utilizar el tablero. Para que pueda evaluar su grado de aprovechamiento, debe concederse un punto por cada una de las preguntas respondidas correctamente, y por cada una de las primeras 15 posiciones acertadas, y dos puntos por cada una de las cinco últimas posiciones resueltas correctamente.

Según la puntuación obtenida, su asimilación se considera:

Óptima	Más de 30 puntos.
Notable	26 - 30 puntos.
Satisfactoria	21 - 25 puntos.

Por debajo de esta puntuación, se recomienda repasar las cinco lecciones precedentes y repetir el Test.

Preguntas y posiciones

1. ¿Qué parte del juego está regida por la estrategia y cuál por la táctica?
☐ (*a*) La estrategia estudia los finales y la táctica las aperturas.
☐ (*b*) La estrategia es la parte teórica y la táctica la parte práctica.
☐ (*c*) La estrategia es el arte de la planificación (qué hacer) y la táctica el de la ejecución (cómo hacerlo).

2. ¿Por qué se considera la táctica la base del ajedrez?
☐ (*a*) Porque estudia todos los cambios de piezas.
☐ (*b*) Porque rige las maniobras del medio juego.
☐ (*c*) Porque las maniobras de la partida están regidas por la táctica.

3. ¿Qué permite el enroque?
☐ (*a*) Resguardar el rey y poner en juego la torre que participa en el enroque.
☐ (*b*) Finalizar la apertura y dar paso a la torre.
☐ (*c*) Eliminar las debilidades y completar la apertura.

4. ¿Dónde debe situarse la torre, en relación con un peón pasado?
☐ (*a*) Lateralmente.
☐ (*b*) Detrás, para apoyar su avance.
☐ (*c*) Delante del peón.

5. ¿Cuál es la regla básica en los finales de torre y peón contra torre?
☐ (*a*) El rey fuerte ha de apoyar el avance del peón, mientras que la torre debe cortar el paso al rey defensor.
☐ (*b*) La torre fuerte debe apoyar el avance del peón y el rey ha de perseguir a la torre enemiga.
☐ (*c*) El rey fuerte debe apoyar el avance del peón y la torre ha de jaquear el rey contrario.

6. ¿En qué casos del final de torre y peón contra torre puede el bando fuerte aspirar a la victoria?
☐ (*a*) Cuando el peón está situado en su casilla inicial.
☐ (*b*) Cuando el peón está en séptima (segunda, si es negro).
☐ (*c*) Cuando el rey fuerte se encuentra cerca del peón y el rey defensor no está situado delante del peón.

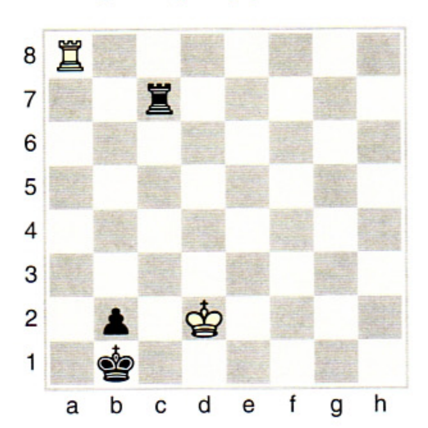
7. ¿Cómo se llama la maniobra ganadora, en el final de torre y peón contra torre, si el peón se halla en séptima (segunda, si es negro) y su rey está en la casilla de coronación?
☐ (*a*) De Chindasvinto.
☐ (*b*) De Lucena o *del puente.*
☐ (*c*) De Petrovsky.

8. ¿Cuáles son los dos puntos más débiles en la posición inicial?
☐ (*a*) d2 y d7.
☐ (*b*) a2 y h7.
☐ (*c*) f2 y f7.

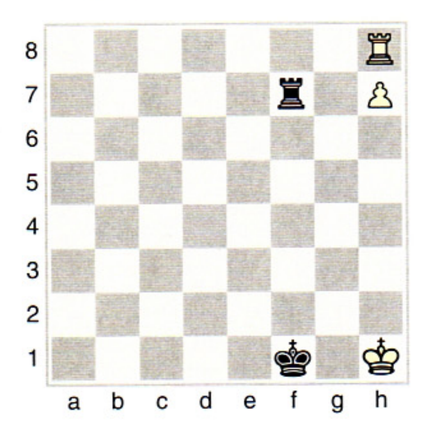
9. ¿Por qué peligra un rey en el centro, en la apertura o el medio juego?
☐ (*a*) Las piezas contrarias pueden darle jaque.
☐ (*b*) La lucha en la primera fase del juego se da en el centro, lo que origina líneas abiertas y posibles ataques contra el rey, en el sector central.
☐ (*c*) Hay muchas piezas en juego.

10. Señale tres factores que justifican el ataque al enroque.
☐ (*a*) Líneas abiertas contra el enroque, debilidades por el avance de peón(es) del enroque y rey mal protegido por sus propias piezas.
☐ (*b*) Dama mal situada, inferioridad en el centro y torre del enroque desplazada.
☐ (*c*) Desaparición de algún peón del enroque, sufrir el ataque a puntos del enroque y rey mal protegido.

11. Juegan negras y ganan. ¿Cómo?



12. ¿Cuál es el resultado de este final, si juegan blancas?

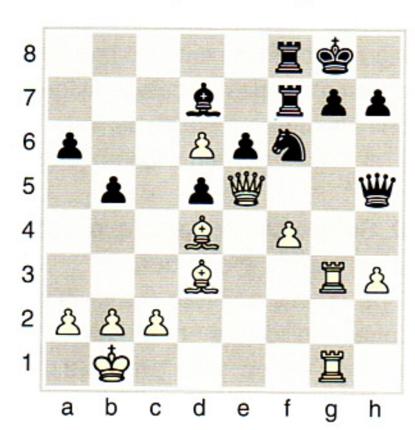


Test 6
Nivel básico

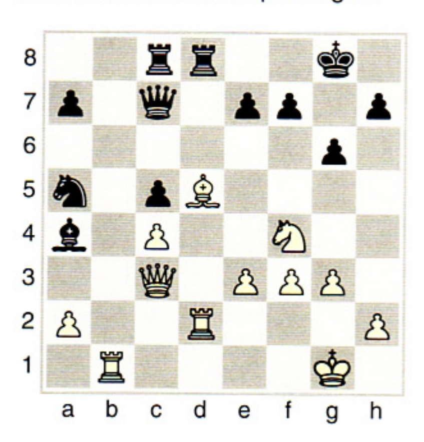
37

Curso de ajedrez

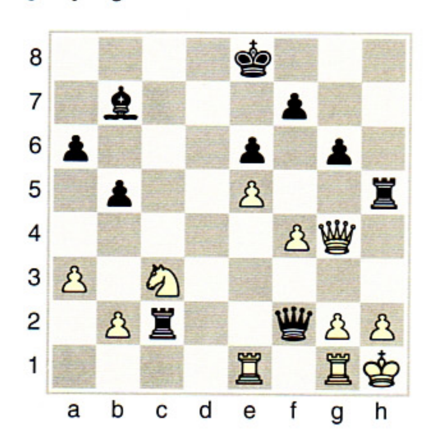
13. Juegan blancas, cuyas piezas están activamente dirigidas contra el enroque negro, que no parece presentar fisuras. Existe ya una continuación ganadora. ¿Cuál?



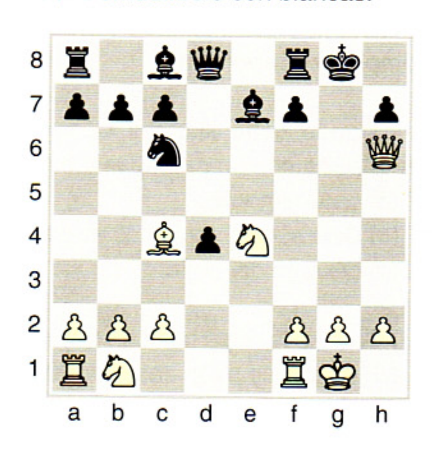
14. Juegan blancas. El rey negro echa de menos sus dos piezas menores extraviadas en el flanco de dama. ¿Cómo mostrar la relativa indefensión del enroque negro?



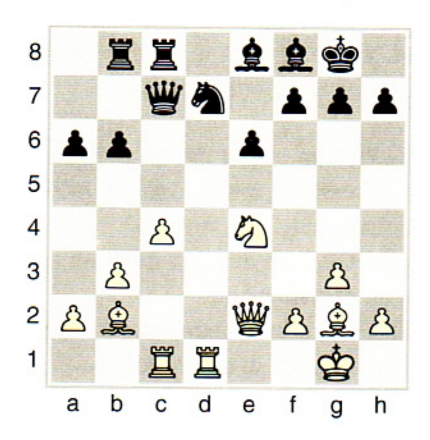
15. Juegan las negras. Sus piezas se dirigen contra el enroque blanco. ¿Hay alguna combinación decisiva?



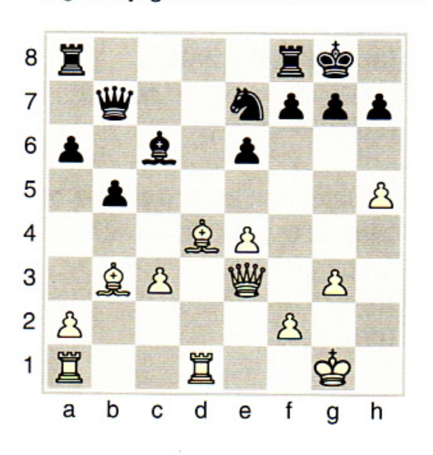
16. La desaparición del peón **g** del enroque negro es un factor de debilidad. Demuéstrelo con blancas.



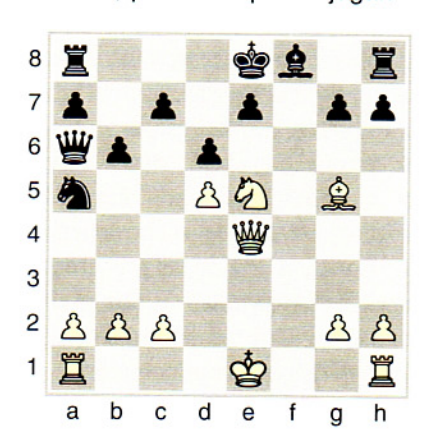
17. Las negras, en posición restringida, no parecen tener puntos débiles. Pero las blancas los detectaron, explotando la gran diagonal negra.



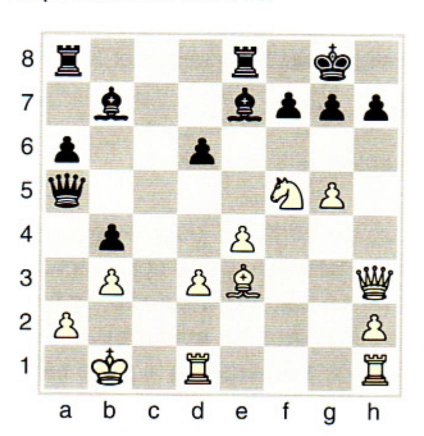
18. Sólo el caballo protege el enroque negro, que tiene sus peones en línea. Factores desequilibrantes son la activa posición de dama y alfil (d4) blancos y el avanzado peón h5. ¿Qué jugaría usted con blancas?



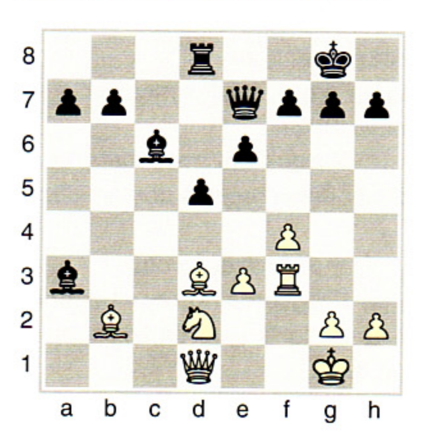
19. Ambos reyes se encuentran todavía en el centro, pero las blancas tienen sus piezas más activas y, además, ¡les corresponde jugar!



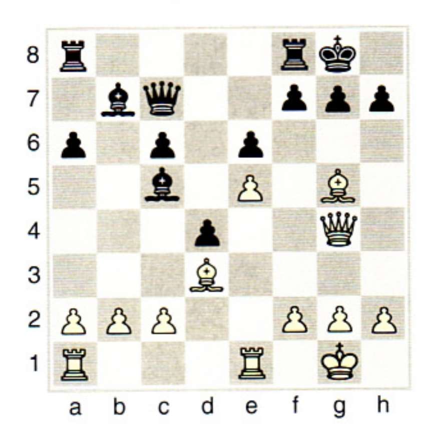
20. El enroque blanco está más debilitado que el negro, pero las piezas blancas pueden atacar el rey contrario y las negras no. Remate la partida con blancas.



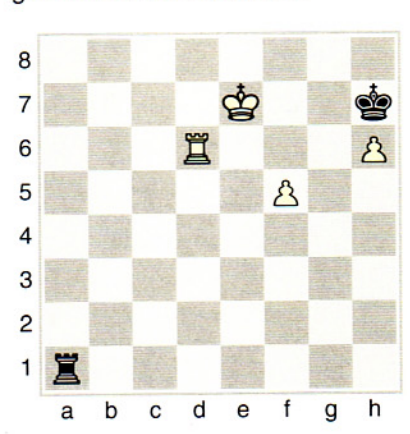
21. Las negras tienen tres peones a cambio de una pieza, pero su rey está expuesto a un ataque directo, que usted, con blancas, debe realizar.



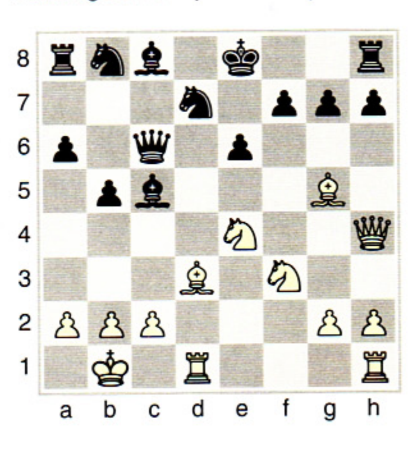
22. Las blancas tienen aquí sus piezas mucho mejor situadas y además amenazadoras para el enroque negro. Busque una continuación drástica para las blancas.



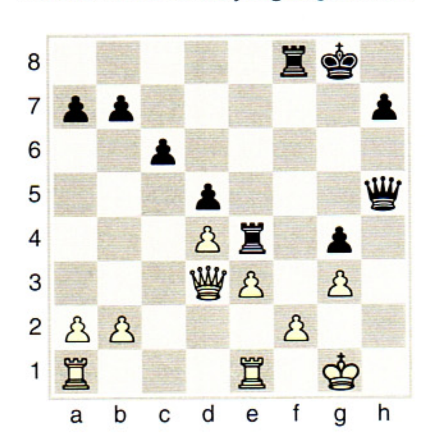
23. Juegan negras. ¿Cuál debe ser el resultado de este final? Proponga línea en consecuencia.



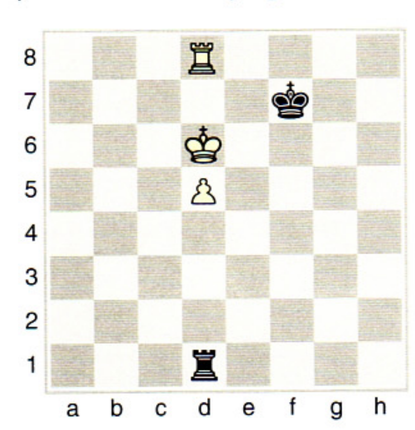
24. Juegan blancas, con una buena posición. En cambio, el rey negro sigue en el centro y las piezas negras del flanco de dama están sin desarrollar. ¿Cómo liquidaría la partida?



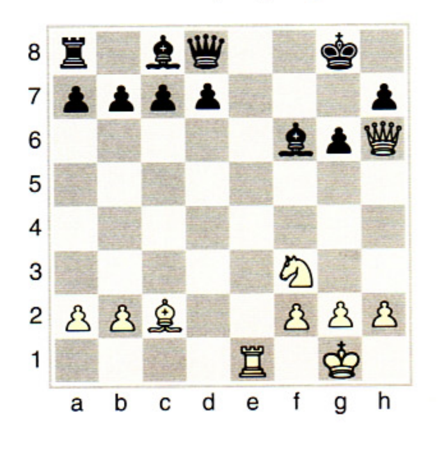
25. Sólo quedan las seis piezas mayores y existe igualdad material de peones. Las negras tienen una posición dominante y pueden aprovechar el turno de juego. ¿Cómo?



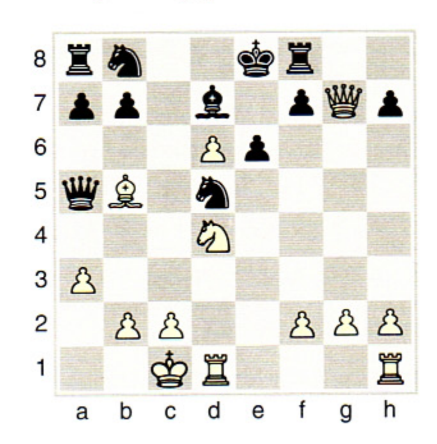
26. ¿Cuál debe ser el resultado de este final?: (*a*) si juegan blancas; (*b*) si juegan negras. Aporte las respectivas líneas de juego.



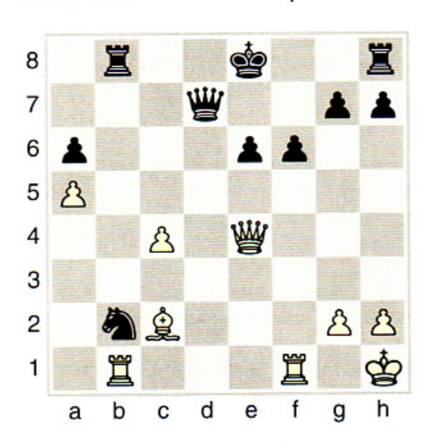
27. En esta posición queda poco material en el tablero, pero las blancas tienen efectivos suficientes para atacar con éxito el rey negro. ¿Cómo?



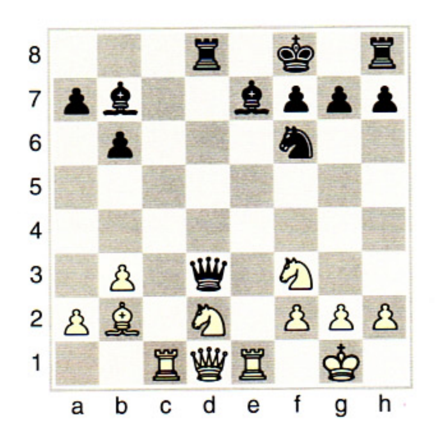
28. Las negras tienen su rey retrasado en el centro, pero en dos jugadas pueden resolver sus problemas. ¿Cómo jugaría con blancas?



29. Balance de las negras: rey en el centro, caballo alejado y peón de más. En un movimiento pueden enrocar. Las blancas no lo permitirán.



30. El rey negro está *desenrocado* en f8 y además la posición negra tiene el problema de su torre de h8. ¿Pueden las blancas explotar la posición del rey contrario? ¿Cómo?



Soluciones:

1. (*c*) La estrategia es el arte de la planificación (qué hacer) y la táctica el de la ejecución (cómo hacerlo).

2. (*c*) Porque las maniobras de la partida están regidas por la táctica.

3. (*a*) Permite resguardar el rey y poner en juego la torre que participa en el enroque.

4. (*b*) Detrás, para apoyar su avance.

5. (*a*) El rey fuerte ha de apoyar el avance del peón, y la torre debe cortar el paso al rey defensor.

6. (*c*) Cuando el rey fuerte se halla cerca del peón y el rey defensor no está situado delante del peón.

7. (*b*) Maniobra de Lucena o *del puente*.

8. (*c*) f2 y f7, por encontrarse al lado de cada uno de los reyes y estar sólo protegidos por el rey.

9. (*b*) Porque la lucha, en la primera fase del juego, se produce en el centro, lo que origina líneas abiertas y posibles ataques contra el rey, en el sector central.

10. (*a*) y (*c*) son correctas: líneas abiertas contra el enroque, debilidades creadas por el avance de uno o más peones, desaparición de algún peón del enroque, piezas enemigas atacan puntos del enroque y el rey está mal protegido por sus propias piezas.

11. Las negras ganan realizando la maniobra *del puente*: 1. ... ♜d7+ 2. ♔e2 (si 2. ♔c3, 2. ... ♚c1; si 2. ♔e3, 2. ... ♚c1 3. ♖c8+ ♚d1 4. ♖b8 ♜d2, seguido de 5. ... ♚c1, ganando) 2. ... ♜d5! (la jugada típica de la maniobra) 3. ♖a7 ♚c2 4. ♖c7+ ♚b3 5. ♖b7+ ♚c3 6. ♖c7+ ♚b4 7. ♖b7+ ♜b5 y no puede evitarse la coronación del peón.

12. El final es tablas después de 1. ♔h2 ♚f2 2. ♔h3 ♚f3 3. ♔h4 ♚f4 4. ♔h5 ♚f5 5. ♔h6 ♜f6+ 6. ♔g7 (si 6. ♔h5, 6. ... ♜f7) 6. ... ♜g6+ 7. ♔f7(f8) ♜h6.

13. 1. ♖xg7+! ♜xg7+ 2. ♖xg7+ (1-0). Si 2. ... ♚xg7, sigue 3. ♕xh5 (el caballo de f6 queda clavado), y si 2. ... ♚h8, 3. ♕xh5 ♞xh5 4. ♖g6+, etc. Räber-Joller (Suiza, 1998).

14. 1. ♘e6! fxe6 (obligado, ya que se amenazaba la dama negra y mate en g7) 2. ♗xe6+ ♚f8 3. ♕h8++. Krivorosov-Grant (URSS, 1961).

15. 1. ... ♝xg2+! 2. ♕xg2 (2. ♖xg2? ♛xe1+ 3. ♖g1 ♜c(h)xh2++) 2. ... ♜xh2+! 3. ♔xh2 ♛h4++. Lame-E. Rubinstein (Cracovia, 1934).

16. 1. ♘f6+! ♝xf6 2. ♗d3 (1-0). Si 2. ... ♜e8, 3. ♗xh7+ ♚h8 4. ♗g6+ ♚g8 5. ♕h7+ ♚f8 6. ♕xf7++. Goldstein-Tomilin (URSS, 1965).

17. 1. ♖xd7! ♝xd7 2. ♘f6+! ♚h8 (si 2. ... gxf6, 3. ♕g4+ ♝g7 4. ♗xf6) 3. ♕h5 h6 4. ♕xf7 (1-0). Si 4. ... gxf6, 5. ♗xf6+ y mate a la siguiente. Jalifman-Aseiev (Borshomi, 1984).

18. 1. ♗xg7! ♚xg7 2. ♕g5+ ♞g6 (si 2. ... ♚h8, 3. ♕f6+ ♚g8 4. h6) 3. h6+ ♚g8 4. ♕f6 (1-0). Hay mate imparable en g7. Spielmann-Grünfeld (Carlsbad, 1929).

19. 1. ♘f7! ♚xf7 (si 1. ... ♜g8, 2. ♕xh7! ♚xf7 3. ♖f1+) 2. ♖f1+ ♚e8 3. ♖xf8+! (1-0). Si 3. ... ♚xf8, 4. ♕xe7+ ♚g8 5. ♕e6+ ♚f8 6. ♘e7+ ♚e8 7. ♗d6+, etc. Sokolsky-Kojfman (URSS, 1948).

20. 1. ♘xg7! ♚xg7 2. ♗d4+ ♚g8 (2. ... f6 3. gxf6+ ♝xf6 4. ♖hg1+, etc.) 3. g6! fxg6 4. ♕e6! (1-0). No puede evitarse la amenaza 5. ♖f1+, con destrucción absoluta. Mijalchishin-Kovalenko (URSS, 1992).

21. 1. ♗xh7+! ♚xh7 (si 1. ... ♚f8, 2. ♗xg7+!) 2. ♖h3+ ♚g8 3. ♗xg7! (1-0). Si 3. ... ♚xg7, 4. ♕g4 ♚f8 5. ♖h8++; y si 3. ... f6, 4. ♗h6! ♛h7 (o 4. ... e5, 5. ♕h5!) 5. ♕h5! ♝f8 6. ♕g4+ ♚f7 7. ♗xf8, ganando. Aliojin-Drewitt (Portsmouth, 1923).

22. 1. ♗xh7+! ♚xh7 2. ♗f6! gxf6 (2. ... g6 3. ♕h4+ ♚g8 4. ♕h8++; 2. ... ♜g8 3. ♕h5++) 3. ♕h4+ ♚g8 4. ♕g3+ (o 4. exf6, con mate imparable). Si 4. ... ♚h7, 5. ♖e4 y 6. ♖h4++ (1-0). Möhring-Finsh (Mar del Plata, 1960).

23. 1. ... ♜a7+ 2. ♔e8 ♜a8+ 3. ♔e7 (si 3. ♖d8, 3. ... ♜a6) 3. ... ♜a7+ 4. ♖d7 ♜a8 5. ♖d8 (o 5. f6 ♚xh6 6. f7 ♚g7) 5. ... ♜a7+ 6. ♔f6 ♜a1 (no 6. ... ♚xh6??, por 7. ♖h8++) 7. ♖e8 ♜a2! 8. ♖e6 ♚xh6. Tablas.

24. 1. ♘e5! ♛c7 (1. ... ♞xe5? 2. ♗xb5!, ganando, a causa del mate en d8) 2. ♘xf7! ♚xf7 3. ♖hf1+ ♚e8 4. ♕h5+ g6 5. ♘d6+! ♛xd6 6. ♕xg6+! (1-0). Si 6. ... hxg6, 7. ♗xg6++. Savchenko-Altman (URSS, 1979).

25. 1. ... ♜xf2!! 2. ♔xf2 ♛h2+ 3. ♔f1 ♜e7! 4. ♕f5 (si 4. ♖e2, 4. ... ♛h1+ 5. ♔f2 ♜f7+; si 4. ♖ec1, 4. ... ♜f7+ 5. ♔e1 ♜f2! 6. ♕f1 ♜xb2) 4. ... ♜f7 5. ♕f4 h5 (0-1). Malishev-Kaidanov (Bled, 1989).

26. (*a*) Si juegan blancas, ganan: 1. ♔c7! ♜a1 (1. ... ♚e7? 2. d6+ ♚f7 3. ♖b8, o bien 2. ... ♚e6 3. ♖e8+ y 4. d7) 2. ♖b8 ♜a7+ (2. ... ♚e7 3. d6+ ♚f7 4. d7 ♜c1+ 5. ♔d8) 3. ♖b7 ♜a8 4. ♔d7! (no 4. d6? ♚e6 5. d7 ♚e7, tablas) 4. ... ♚f6 5. d6 ♚f7 6. ♖c7! ♜b8 7. ♖c1, etc. (*b*) Si juegan negras, es tablas: 1. ... ♜a1! 2. ♖d7+ (2. ♔c7 ♜a7+ 3. ♔b6 ♜a1) 2. ... ♚e8! (no 2. ... ♚f6? 3. ♖b7 ♜a6+ 4. ♔c5 ♜a5+ 5. ♔c6 ♜a6+ 6. ♖b6 y las blancas ganan) 3. ♖e7+ ♚d8 4. ♖b7 ♜a6+, etc.

27. 1. ♗xg6! hxg6 2. ♕xg6+ ♚f8 (2. ... ♝g7?? 3. ♖e8+) 3. ♖e4! a5 (única) 4. ♖f4 ♜a6 5. ♘g5 ♛e8 (5. ... ♛e7 6. ♘h7+) 6. ♖xf6+ ♜xf6 7. ♘h7+ ♚e7 8. ♕f6++. Sznapik-Sowizdrzal (Polonia, 1987).

28. 1. ♘xe6! fxe6 2. ♖xd5! ♛d8 (2. ... exd5?? 3. ♕e7++) 3. ♖f5!! ♜xf5 4. ♕g8+ (1-0). Si 4. ... ♜f8, 5. ♕xe6+, seguido de mate. Beliaev-Silaev (Correspondencia, 1976).

29. 1. ♗a4! ♛xa4 2. ♕xe6+ ♚d8 (2. ... ♚f8 3. ♖xf6+! gxf6 4. ♕xf6+ ♚g8 5. ♕g5+ ♚f8 6. ♖f1+) 3. ♕d6+ ♚c8 4. ♖f5! (1-0). Dückstein-Pachman (Olimpiada de Varna, 1962).

30. 1. ♖xe7! ♝xf3 (1. ... ♚xe7 2. ♗a3+ ♚e8 [no 2. ... ♚d7??, por 3. ♘e5+, ganando la dama] 3. ♕e1+, ganando) 2. ♗a3!! ♛a6 (si 2. ... ♝xd1, 3. ♖e3+ ♚g8 4. ♖xd3, con ventaja decisiva) 3. ♖cc7! ♛xa3 4. ♖xf7+ ♚e8 5. ♕e1+ (1-0). Euwe-Speyer (Campeonato de Holanda, 1924).





Albert Fortuny

Puntos de coincidencia de las piezas agresoras

Son puntos de coincidencia aquellas casillas dominadas por dos o más piezas atacantes. Cuando estos puntos se encuentran en la órbita del rey atacado, éste corre serio peligro, porque cualquiera de las piezas agresoras puede ocupar uno de esos puntos, protegida por otra(s).

Diagrama B511



En la posición didáctica del *diagrama B511* tenemos un ejemplo de coordinación óptima entre dama y alfil blancos para dar mate al rey enemigo.

1. ♗xh7+ ...

Es evidente que no se consigue nada con 1. ♕xh7+? ♔f8 2. ♕h8+ ♘g8, y el rey negro se libra.

1. ... ♔h8

Única, puesto que la dama blanca domina la casilla f8.

2. ♗g6+! ...

Jaque descubierto de la dama. El alfil debe jugarse precisamente a esta casilla y a ninguna otra, puesto que la dama negra está atacando a la blanca y, sobre todo, porque es preciso que el alfil ataque el punto f7, tal como podremos ver dentro de poco.

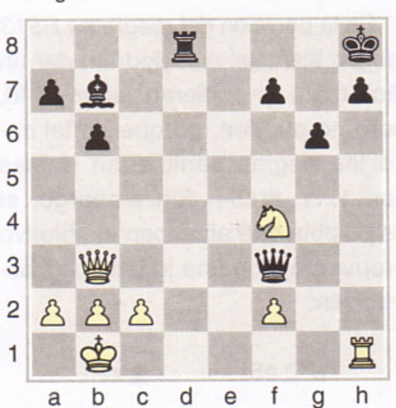
2. ... ♔g8
3. ♕h7+ ...

¡Ahora sí!

3. ... ♔f8
4. ♕xf7++

Ahora está claro el motivo por el que era necesario que el alfil atacase f7; es decir, éste es el punto de coincidencia fatal. Es conveniente memorizar este mecanismo de mate, basado en la coordinación de dama y alfil, debido a que puede producirse en la práctica con bastante frecuencia.

Diagrama B512



En la posición del *diagrama B512* podremos ver un ejemplo de mate basado en la coordinación eficiente de dama y caballo:

1. ♖xh7+! ♔xh7

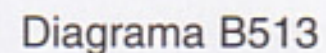
Si 1. ... ♔g8??, sigue 2. ♕xf7++.

2. ♕xf7+ ...

Ahora las negras pueden elegir dónde prefieren recibir mate: si 2. ... ♚h6, sigue 3. ♕xg6++, y si 2. ... ♚h8, 3. ♘xg6++.

Mates de dama y alfil

El dominio que dama y alfil pueden ejercer sobre diagonales contiguas o incluso sobre la misma (formando el temible *tren* o *máquina*) resulta terrorífico en aquellas ocasiones en que existen líneas abiertas, lo mismo que cuando atacan un enroque debilitado.


Diagrama B513



En la posición del *diagrama B513* juegan blancas, que podrían dar un fácil mate si pudieran jugar 1. f6, pero no pueden, porque en tal caso las negras cambiarían damas con 1. ... ♛c5+. Sin embargo, sí es posible que alcancen el objetivo propuesto, con una jugada de obstrucción:

1. ♖e5! **♝xe5**

Naturalmente, no 1. ... dxe5??, por 2. ♕g7++. Ahora el alfil tapona la quinta fila, y las blancas pueden jugar impunemente:

2. f6 **...**

Las negras se rindieron, puesto que si 2. ... ♜g8, 3. ♗g7+, y mate a la siguiente. Sämisch-Ahues (Hamburgo, 1946).


J. Senda

El ataque lineal sobre el punto h2 (h7) del enroque puede ser definitivo, si ha desaparecido el peón **g**. En el *diagrama B514* tenemos un ejemplo de ello.

Diagrama B514



Las negras están retrasadas en desarrollo, pero la deficiencia estructural del enroque blanco es tan grave, que con sus tres piezas en juego (dama y alfiles) están en condiciones de rematar la lucha:

1. ... **♝xf3+!**

Sólo así. De nada serviría el ataque inmediato a h2, con 1. ... ♝e5?, por 2. f4.

2. ♗xf3 **...**

Si 2. ♔g1??, sigue 2. ... ♛g4++.

2. ... **♝e5**

Las blancas no pueden evitar el mate en h2. Sólo consiguen retrasarlo una jugada, con 3. ♗f4. El alfil de f3 y el peón de f2 impiden escapar a su rey que, por otra parte, no puede recibir ayuda de ninguna pieza. Dorfman-Romanishin (Cienfuegos, 1977).

Esta misma idea pudo haberse producido en la partida Capablanca-Nimzovich (Bad Kissingen, 1928), a partir de la posición que se muestra en el *diagrama B515*.

Diagrama B515



Aquí las negras jugaron 1. ... ♝xc3 y, después de 2. bxc3, siguió 2. ... ♚h8. ¿Por qué desprenderse de un alfil tan valioso y no jugar, de inmediato, 1. ... ♚h8? Pues, porque eso le hubiera permitido a Capablanca llevar a cabo una bonita combinación.

2. ♘e4! **♝e7**
3. ♘fg5! **fxg5**

Es obligado tomar: ya que se amenazaba mate en h7.

4. ♘f6!+ **♝xf6**

De nuevo amenazaban las blancas 5. ♕xh7++.

5. ♗e4 **...**

Con mate imparable en la casilla fatídica.

Las posiciones en que un rey ha debido salir al exterior de su enroque, con piezas contrarias acosándolo, suelen ser dramáticas para el rey expuesto.

Diagrama B516



En el *diagrama B516* las negras han sacrificado una torre para sacar el rey blanco *al aire libre* y todavía están dispuestas a invertir más material en el ataque, permitiéndose incluso el lujo de no utilizar su torre inactiva de a8. Las negras ganaron brillantemente así:

1. ...	**♝g4+!**
2. ♔xg4	**♛h4+**
3. ♔f3	**...**

El rey ha vuelto a su sitio, tras haberse embolsado una nueva pieza enemiga. ¿Cómo seguir ahora?

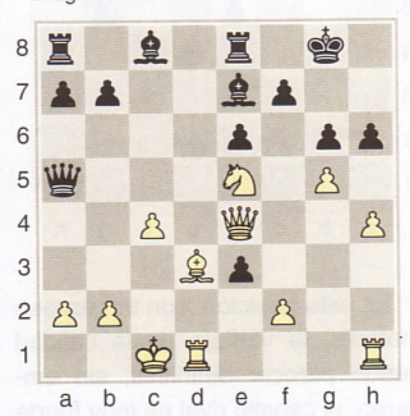
3. ...	**h5!**

"Dadme un punto de apoyo y moveré el mundo." ¿Quién decía eso? Las negras apuntalan la casilla g4 para dar mate con su dama. A la vista de esta combinación, parece que dar mate es cosa de niños... Pero no es tan fácil. Se trata de la difícil facilidad de los maestros del tablero. Palau-Romero (Buenos Aires, 1941).

Cuando un enroque está debilitado, pero no lo bastante, hay que *ayudar* al rey contrario a respirar, sacarlo, en suma, de sus casillas... Esto puede conseguirse, casi siempre, a base de sacrificios, y para eso se requiere que las piezas atacantes estén bien situadas.



Diagrama B517



En la posición del *diagrama B517* el enroque negro está debilitado y el rey no está bien protegido por sus propias piezas. Las blancas ganan, con la demolición de la cobertura de peones:

1. ♘xf7!	**...**

Aquí también servía 1. ♘xg6, pero la textual es más fuerte, porque la dama está amenazando **ya** tomar en g6.

1. ...	**♚xf7**
2. ♕xg6+	**♚f8**
3. ♕xh6+	**♚g8**
4. ♗h7+	**...**

La incorporación del alfil es decisiva, porque las blancas se apoderan de la casilla g8. Puntos de coincidencia de dama y alfil: g6 y h7, en este momento. Luego lo serán g6 y g8.

4. ...	**♚f7**
5. ♕g6+	**♚f8**
6. ♕g8++	

El alfil sirvió el mate en bandeja a su dama. Tolush-Niemela (URSS, 1959).

Mates de dama y caballo

El peculiar movimiento del caballo y la potencia geométrica de la dama, forman un poderoso tándem ofensivo. Hay numerosas figuras de mate que se derivan de esta combinación de fuerzas. Veamos algunos ejemplos de la práctica.

Diagrama B518



En la posición del *diagrama B518* las negras ganaron explotando la fuerza del caballo (con la mirada bien fija en el punto c2, ya que si la dama blanca no lo protegiese, sería mate).

1. ...	**♛b1+**
2. ♗c1	**♜e1+!**

Una jugada de desviación (del rey o de la dama), que fuerza dos mates alternativos.

3. ♔xe1 ...

Si 3. ♕xe1, se produce el mate antes comentado, 3. ... ♛xc2++. Podemos observar que la dama blanca bloquea la casilla de escape (e1) de su rey.

3. ... ♛xc1++

También vemos cómo, en este mate, la dama blanca le quita la casilla de fuga a su rey (f2). Vatnikov-Borovoi (URSS, 1957).

Diagrama B519



Esta posición muestra el caso de enroque (negro) más vulnerable que puede darse, cuando dama y caballo enemigos están en condiciones de invadir casillas de su entorno (en este caso, el punto de coincidencia h6 y la tremenda amenaza de un posible mate en g7). Veamos cómo jugaron las blancas:

1. ♘f5+ ♚h8

1. ... ♚g6?? permitiría mate directo (2. ♕g4++), 1. ... ♚g8??, mate en dos con 2. ♕g4+ y 3. ♕g7++, lo mismo que 1. ... ♚f8?? (2. ♕h6+ y 3. ♕g7++).

2. ♕h6! ♜g8

Tomar la torre habría sido suicida: 2. ... ♜xe1+ 3. ♔h2 ♛g8 3. ♕xf6+, y mate a la siguiente.

3. ♖e8!! ...

Una doble desviación, de forma similar al caso anterior.

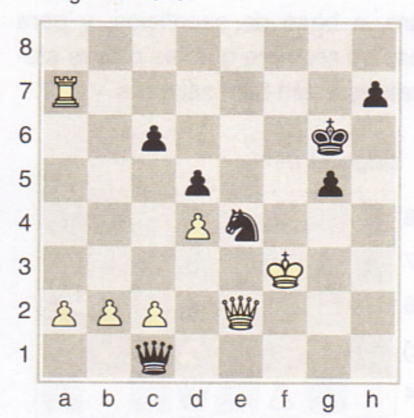
3. ... ♛xe8

Si 3. ... ♜xe8, sigue 4. ♕g7++.

4. ♕xf6+ ♜g7
5. ♕xg7++

Partida Pachman-Najert (Boleslav, 1941). Este tipo de peones doblados en el enroque a menudo son una jaula para el rey, que queda desconectado de sus propias piezas.

Diagrama B520



En esta posición, con tan escaso material, la ventaja de la calidad puede parecer definitiva, sin embargo, el caballo rival es muy fuerte y el rey blanco está expuesto. Estos dos factores permiten a las negras trenzar una amenazadora secuencia de ataque directo.

1. ... ♛g1!

La dama negra también es muy activa, puesto que amenaza mate en g3.

2. ♕g2 g4+!

El sutil golpe oculto.

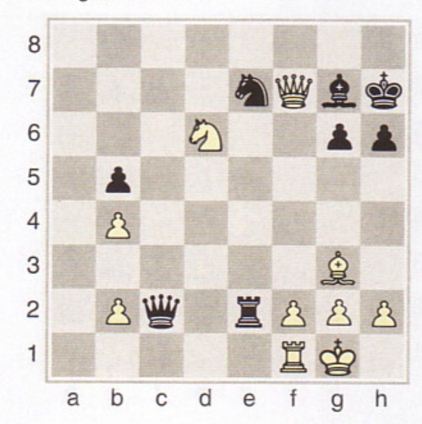
3. ♕xg4+ ♞g5+
4. ♔f4 ...

Única, para no perder la dama.

4. ... ♛f2+
5. ♔e5 ♛f6++

Partida Weiss-Krüger (Hamburgo, 1910).

Diagrama B521



Las blancas tienen aquí dos peones de ventaja (aunque uno es doblado), y su principal amenaza es ♘e8. Directamente, la jugada sería inocua, ya que las negras pueden contestar 1. ... ♛xb2, cubriendo las casillas vitales f6 y g7. Sin embargo, el primer jugador supo arrancarle el secreto a la posición:

1. ♗e5! ♜xe5

Obviamente, única.

2. ♘e8! ...

Una vez obstruida la gran diagonal negra, la jugada resulta concluyente.

2. ... ♞f5

Única.

3. ♘f6+ ♚h8
4. ♕g8++

Partida Keller-Nievergelt (Zurich, 1960). Esta figura de mate, que también puede darse con la torre, protegida (como en este caso) por un caballo, se conoce como *mate árabe*, por ser un tema frecuente en los antiguos problemas árabes.


Albert Fortuny

Mates de torre y pieza menor

En las páginas 90-92, hemos podido ver algunos ejemplos de mate con torre y pieza menor. En esta unidad desarrollaremos la mayoría de los mates típicos basados en la coordinación de torre y alfil, y torre y caballo.

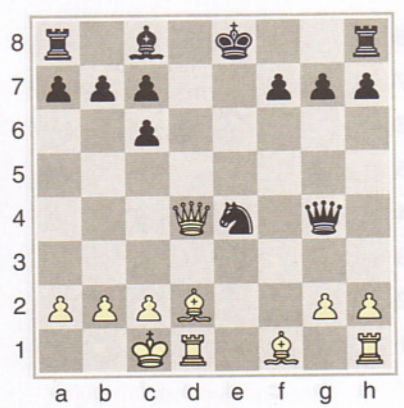
Mates de torre y alfil

Torre y alfil componen un peligroso equipo atacante, cuando están despejadas sus líneas de acción, sobre todo en el caso en que la fila (o columna) de la torre y la diagonal del alfil tienen acceso directo al rey enemigo.

Aquí conviene recordar algo importante en cuanto a la capacidad de juego de las piezas, que ya hemos comentado anteriormente: *la fuerza de juego de las piezas no sólo radica en las casillas o líneas que dominan en un momento dado, sino también en las que pueden dominar a corto plazo.*

El *diagrama B527* nos muestra un mate muy espectacular (y característico), gracias a la coordinación de torre y alfil. El alfil de d2 domina ya dos buenas diagonales, pero en el caso de la torre (de d1) es más difícil ver cómo puede activarse. La solución es ésta:

Diagrama B527



1. ♕d8+!! ♚xd8

La dama se entrega para atraer el rey negro a esta casilla, que es un *punto de coincidencia* de dos piezas agresoras.

2. ♗g5+! ...

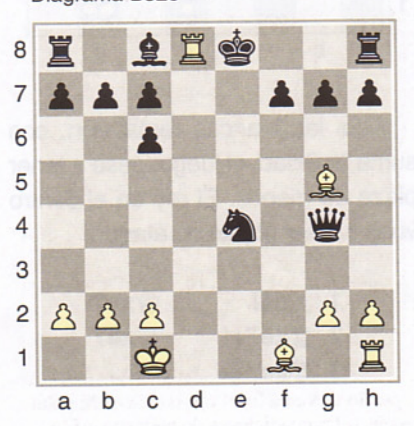
Un doble jaque (de torre y alfil) descubierto, una de las jugadas más temibles del ajedrez, ya que obliga a moverse al rey, al no ser posible ninguna de las otras alternativas de defensa contra un jaque, como interposición de pieza, etc.

2. ... ♚e8

El rey negro regresa a su casilla inicial... ¡para sucumbir!

3. ♖d8++

Diagrama B528

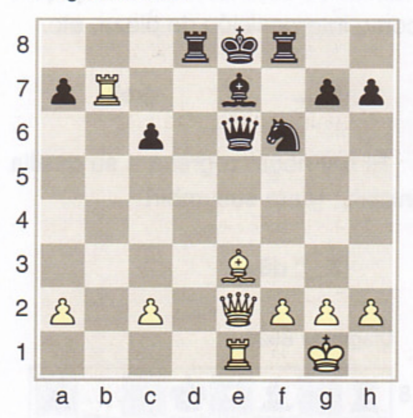


Este mate merece el *diagrama B528*, ya que, por su valor práctico, se trata de una posición que el estudiante debería memorizar. Machulsky-Kolisch (1864). Compruébese,



una vez más, los peligros a que está expuesto un rey sin enrocar.

Diagrama B529



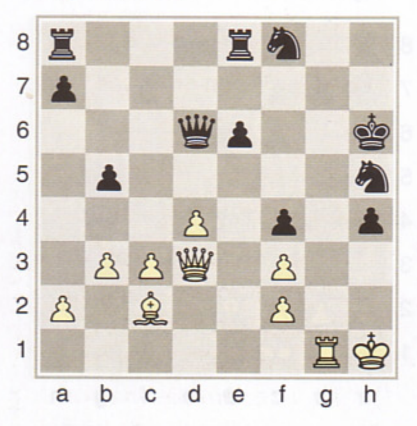
Aquí las blancas remataron, con suma facilidad, el juego, pese a tener pieza de menos. El rey en el centro vuelve a ser objeto de ataque.

1. ♗c5! ♕xe2
2. ♖xe7+! ♕xe7
3. ♖xe7++

Otra imagen de mate digna de retener en el *disco duro* que es nuestro cerebro. Bogoljubov-aficionado (Moscú, 1935).

En el *diagrama B530* las blancas han invertido dos piezas en un ataque directo que está llegando a su fin... pero, ¡a un final feliz!

Diagrama B530



1. ♕h7+! ♞xh7

Con su sacrificio, la dama ha desviado el caballo negro de la defensa del punto g6: mate inmediato.

2. ♖g6++

Esta figura de mate es idéntica a la anterior: la torre da el jaque definitivo, apoyada por el alfil, a un rey en la banda flanqueado por dos piezas de su bando, que le cierran posibles fugas. Hoi-Gulko (Olimpiada de Salónica, 1988).

Diagrama B531



El caso del *diagrama B531* se resuelve con espectacular sencillez. Las negras tienen atacada su dama, pero resulta que disponen de una combinación de mate:

1. ... ♕xd5!!
2. ♗xd5 ♝xd5

Y las blancas se rindieron, ya que no pueden impedir el mate en h1, punto de coincidencia definitivo de torre (h8) y alfil de casillas blancas. Los elementos decisivos en la combinación fueron, además de la fuerza de las piezas ejecutoras, el dominio de la columna abierta sobre el enroque y la clavada que el alfil de casillas negras ejerce sobre el peón de f2.

Diagrama B532



Un alfil situado en la gran diagonal que *toca* el enroque contrario es un grave peligro para el rey del otro bando, algo que ya hemos visto en el ejemplo anterior. En este

caso quedan por resolver dos detalles: el alfil de c3 está atacado por el caballo rival y además la diagonal está obstruida por la torre de e5. Solución:

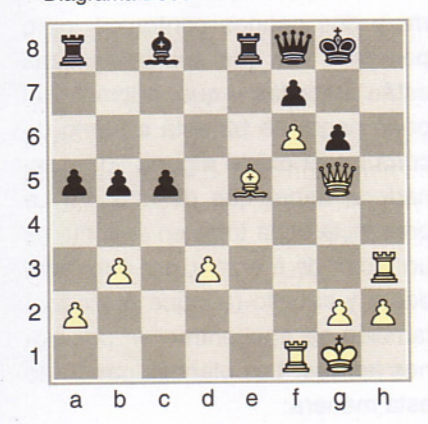
1. ♕xh7+! ♚xh7
2. ♖h5+ ...

Este jaque puede darse, con impunidad y alevosía, gracias a la colaboración del alfil de d3, que inmoviliza el peón de g6.

2. ... ♚g8
3. ♖h8++

Ravinsky-Petriaev (URSS, 1962). Como en el caso anterior, la torre constituye la pieza *matadora*, protegida por un alfil que domina la gran diagonal.

Diagrama B533



Esta posición nos permitirá ver un impresionante mate en el que participan todas las piezas blancas. Las líneas maestras ya comienzan a estar en su cabeza, de modo que no se sorprenderá con este brillante remate:

1. ♕xg6+! fxg6
2. f7+! ...

Un importantísimo jaque de peón, que tiene dos objetivos: abrir la diagonal del alfil y, al mismo tiempo, obligar a la dama negra a ocupar la casilla f7, con el fin de impedir el escape del rey.


J. Senda

2. ... ♕xf7
3. ♖h8++

Partida Gereben-Troianescu (Budapest, 1952).

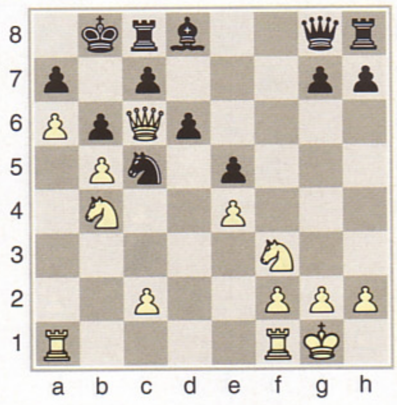
Recuerde

La fuerza de juego de las piezas no sólo está directamente relacionada con el número de casillas que dominan, sino también con las que pueden llegar a dominar en un futuro próximo.

Mates de torre y caballo

Torre y alfil forman un equipo de piezas netamente *geométricas*, que se desplazan por líneas rectas. El peculiar movimiento del caballo complementa, de forma eficiente, las posibilidades de ataque con la torre, propiciando numerosas posibilidades de mate. Ahora veremos diversos mates basados en la coordinación de estas dos piezas.

Diagrama B534



En el *diagrama B534* las blancas ganan con un espectacular sacrificio de dama:

1. ♕b7+!! ♞xb7
2. ♘c6+ ...

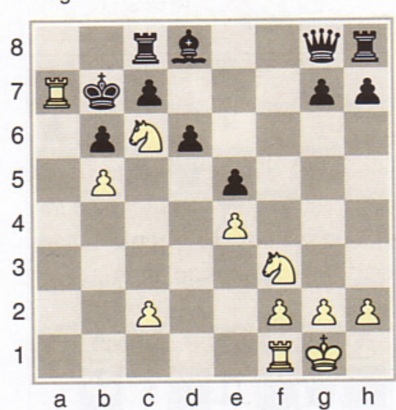
Obsérvese que la dama ha liberado esta casilla para el caballo, como punto de partida de la combinación de mate.

2. ... ♚a8
3. axb7+ ♚xb7

Todas las respuestas negras han sido jugadas únicas.

4. ♖xa7++

Diagrama B535



En la combinación que nos muestra el *diagrama B535* ha sido fundamental, como resulta evidente, la colaboración de los peones de b5 y a6. Koloborot-Ballbé (Correspondencia, 1971).


Diagrama B536

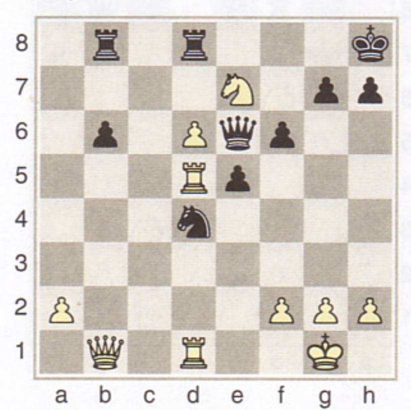
En la posición reflejada en el *diagrama B536* vamos a ver una combinación clásica, que culmina en un mate árabe:

1. ... **♕h4!**
2. ♖g2 **...**

La dama negra no podía capturarse, debido al mate en g1.

2. ... **♕xh2+!**
3. ♖xh2 **♜g1++**

El mate en g1 se produce de todos modos y esta posición constituye un buen ejemplo de este tipo de mate de torre y caballo, cuando actúan con la mayor eficiencia y coordinación.


Diagrama B537

El material está igualado en esta posición, pero el caballo blanco se halla incrustado en campo enemigo. Por otra parte, el peón de d6 está atacado dos veces y, aunque las blancas pueden defenderlo, parece que este grupo de tres piezas (torre, caballo y peón d6) estuviesen sujetos con alfileres, y cualquier amenaza sobre el caballo (...♜b7, ...♜d7) amenazaría ganar pieza. Sin embargo, las blancas juegan y disponen de un remate basado en el mate de torre y caballo:

1. ♖1xd4! **exd4**
2. ♕xh7+! **♚xh7**
3. ♖h5++

Sucedió en la partida Abrosimov-Ambailis (Letonia, 1975)


Diagrama B538

Podemos ver que las negras tienen una clara ventaja posicional en el *diagrama B538*, con sus dos caballos en territorio enemigo y presión sobre el enroque blanco. Con ♔h1 las blancas esperaban que el alfil retrocediese, con lo que podrían, entonces, eliminar el fuerte caballo de e4. Pero las negras hicieron caso omiso del ataque sobre su alfil:

1. ... **♜g6!**

¡Más presión sobre el punto g2!

2. gxh3 **...**

La única alternativa es 2. g3, que impediría el drástico remate que sigue, pero no la pérdida de la partida, después de 2. ...♝xf1 3. ♖xf1 ♞ed2.

2. ... **♕g1+!**
3. ♖xg1 **♞xf2++**

El dominio de la columna **g** le corta la huida al rey blanco. Balanel-Pytlakowsky (Polanica Zdroj, 1951).


Diagrama B539

En esta última posición las blancas tienen dama de ventaja por torre y dos peones contrarios, pero podemos ver que sus tres piezas están atacadas y que, además, ¡el peón negro de b2 está a punto de coronar! Si existe alguna línea ganadora, habrá que descubrirla. La presencia de la torre en séptima es un factor de fuerza y, por otro lado, dama y caballo (aunque atacados) también se encuentran en posiciones activas. Las blancas ganan de esta manera:

1. ♕g5! **...**

Amenaza 2. ♖xg7+ y mate en dos jugadas.

1. ... **h6**

Si 1. ... b1=♕+, 2. ♖e1+ y 3. ♖xb1, y si 1. ... ♜f6, 2. ♖e1!, ganando en ambos casos.

2. ♖xb7+!!

Las negras se rindieron, pues si 2. ... hxg5?, 3. ♘c6+ ♚e8 4. ♖e7++. S. Sokolov-Ruznikov (Correspondencia, 1966).



Albert Fortuny

Mates basados en la coordinación de alfiles y caballos

Aunque son piezas menores, alfiles y caballos se bastan, en determinadas situaciones, para ejecutar mates expeditivos que pueden causar una fuerte impresión.

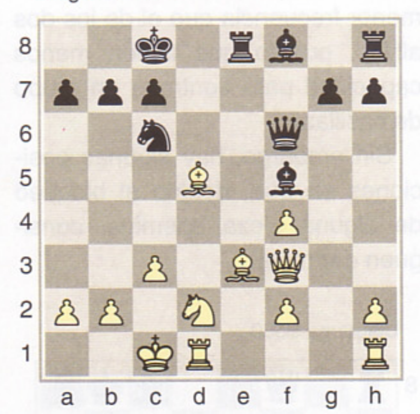
Normalmente, tales mates están precedidos de sacrificios de material, que liberan casillas importantes para su decisiva intervención, o bien bloquean casillas de escape del rey enemigo.

Mate de dos alfiles

Los dos alfiles de un mismo bando, aunque están condenados a no encontrarse, también están condenados a entenderse, es decir, a complementarse, precisamente porque uno viaja por casillas blancas y el otro por casillas negras.

Uno de los mates típicos de dos alfiles es conocido como *de Boden*, y suele llevarse a cabo contra una posición debilitada del enroque largo. La primera partida en que se produjo parece ser la de Schulder-Boden (1860), donde se llegó a la posición del *diagrama B546*.

Diagrama B546



Les tocaba jugar a las negras y remataron de esta forma:

1. ...	**♕xc3+!**
2. bxc3	**♗a3++**

Ambos alfiles se reparten las tareas de control de casillas: el de f5 controla las casillas blancas críticas (b1 y c2), y el de a3 las casillas negras (c1 y b2).

La idea del mate de Boden le permitió al maestro Esteban Canal ganar de forma brillante en la posición que vemos reflejada en el *diagrama B547*.

Diagrama B547



1. axb4!!	**♕xa1+**
2. ♔d2	**♕xh1**

Diagrama B548



3. ♕xc6+!	**bxc6**



J. Senda

4. ♗a6++

Canal-aficionado (1934).

Diagrama B549



En esta posición las blancas tienen ya dos peones menos y la posición del rey muy abierta, pero no es fácil prever que el remate sea inminente:

1. ... ♝xg4!
2. ♕xf6 ♝h3++

La misma idea de Boden: cada uno de los alfiles controla dos de las cuatro casillas críticas: g1, g2, f2 y f1, donde sucumbe el rey blanco.

Mate de dos caballos

El mate de dos caballos se da con menor frecuencia que el de los dos alfiles, puesto que tienen menos capacidad para controlar un grupo de casillas.

Sin embargo, hay algunas posiciones en que, debido al bloqueo de alguna pieza enemiga, consiguen dar mate.

Diagrama B550



En esta posición el terreno está abonado para el remate:

1. ♕f7+! ♝xf7
2. ♘f6++

Partida West-Stewart (Melbourne, 1993).

Diagrama B551



Dama y caballos negros ocupan en el *diagrama B551* una posición dominante, que les sitúa en condiciones de liquidar el juego:

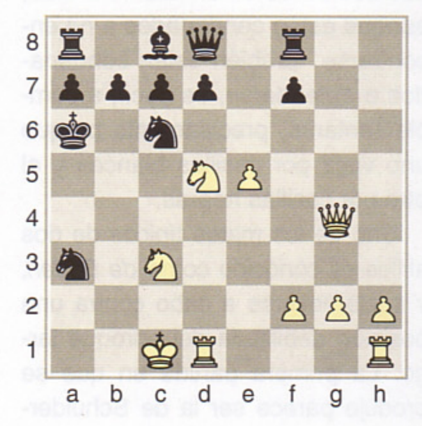
1. ... ♞g3+
2. ♔g1 ♛g2+!

El punto de coincidencia (g2) de dama y el caballo de f4 son los elementos que permiten este sacrificio de dama, obligando a la torre blanca a ocupar la casilla g2.

3. ♖xg2 ♞h3++

También en este caso los dos caballos se reparten el dominio de las cuatro casillas clave: el caballo de g3 domina las casillas blancas (f1 y h1) y el de h3 las casillas negras (f2 y g1). Aficionado-Blackburne (Londres, 1902).

Diagrama B552



En la posición del *diagrama B552* (I. Zaitsev-Skotorenko; URSS, 1970) la pieza de ventaja de las negras es meramente anecdótica, puesto que las blancas pueden recuperarla simplemente con 1. ♕a4+. Lo verdaderamente grave es su rey arrinconado y la falta de desarrollo de sus piezas. Las blancas consiguen dar un espectacular mate:

1. ♕a4+ ♞a5
2. ♕b5+!! ...

Para forzar el bloqueo de esta casilla, con lo que se quitará al rey negro la única vía de escape.

2. ... ♞xb5
3. ♘b4+ ♚b6
4. ♘a4++

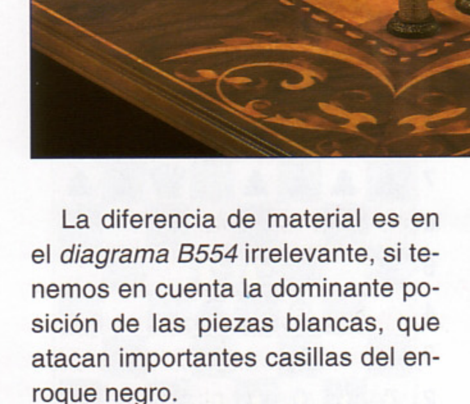
Diagrama B553



La posición final bien merece el *diagrama B553*, por el efecto estético de los cuatro caballos en casillas contiguas.

Diagrama B554





J. Senda

La diferencia de material es en el *diagrama B554* irrelevante, si tenemos en cuenta la dominante posición de las piezas blancas, que atacan importantes casillas del enroque negro.

Así, para empezar, tienen la posibilidad de ganar calidad con la simple 1. ♘f7+, etc. Sin embargo, tienen mucho más:

1. ♕h7+!! ...

Éste es un sacrificio de dama que tiene el objetivo de explotar la excelente coordinación de las tres piezas menores.

1. ... ♚xh7
2. ♘f6+ ...

Doble jaque (de caballo y alfil) descubierto, que obliga a jugar al rey negro.

2. ... ♚h8
3. ♘g6++

Hemos de considerar que el mate no habría sido posible, en este caso, sin la ayuda del alfil de d3.



Mates de alfil y caballo

El particular movimiento del caballo sirve de complemento al alfil, cuando ataca dos o tres casillas de color contrario a aquel, lo que facilita la explotación de diversas figuras de mate. Veamos algunas típicas.

Diagrama B555



Muy sencillo es el remate aquí. Si el alfil blanco pudiera dar jaque en f6, sería mate. Si eliminamos la pieza defensora de la gran diagonal negra, el camino queda libre:

1. ♕xd4+! cxd4
2. ♗f6++

Nivel básico

40

Curso de ajedrez

Barkwinkel-Djordjevic (1975).

Diagrama B556



Una idea similar puede producirse en este caso, reflejado en el *diagrama B556*. El alfil domina el punto g7 y cualquier otro jaque sería el último. Así pues:

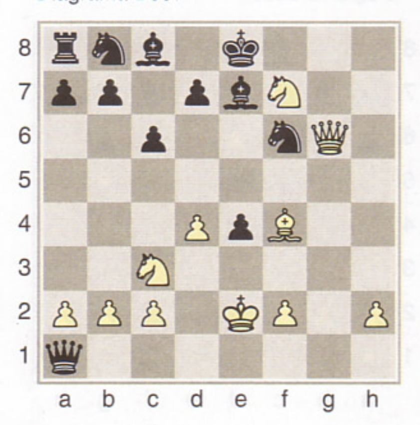
1. ♕f6+! **...**

La dama libera la casilla f7 para su caballo.

1. ... **♝xf6**
2. ♘f7++

Semenov-Loginov (URSS, 1952).

Diagrama B557



Esta posición es un poco (sólo un poco) más complicada. Las negras tienen dos piezas de ventaja, pero sus tres piezas del flanco de dama todavía no han sido desarrolladas y la situación de las blancas les permite ejecutar un ataque de mate al rey enemigo.

1. ♘d6+ **...**

Jaque descubierto de dama y caballo.

1. ... **♚d8**
2. ♕e8+! **...**

Para bloquear la casilla e8, de forma similar a algunos ejemplos que ya hemos visto.

2. ... **♞xe8**
3. ♘f7++

Esta vez es el caballo la pieza ejecutora. Borik-Nowak (Alemania Federal, 1969).

Diagrama B558



Esta posición se produjo en la partida Vishnikov-Owen (Nizhni-Novgorod, 1904). Las negras tienen su primera fila llena de efectivos, lo que contrasta con la gran actividad de algunas piezas blancas: los dos caballos se encuentran en fuertes casillas del campo contrario, lo mismo que la dama. El alfil de c4, por último, tiene un punto de coincidencia con su dama en g8, aunque por el momento su acción está tapada por el caballo de d5. ¿Cómo puede explotarse esta magnífica coordinación de piezas agresoras?

1. ♕g8+!! **♚xg8**

Con su sacrificio, la dama ha atraído el rey negro a una casilla en la que va a ser víctima de un doble jaque descubierto definitivo. Como es natural, no resultaba posible 1. ... ♜xg8??, por 2. ♘f7++ (mate ahogado).

2. ♘e7+! **♚f8**

De nuevo, si 2. ... ♚h8, sigue 3. ♘f7++.

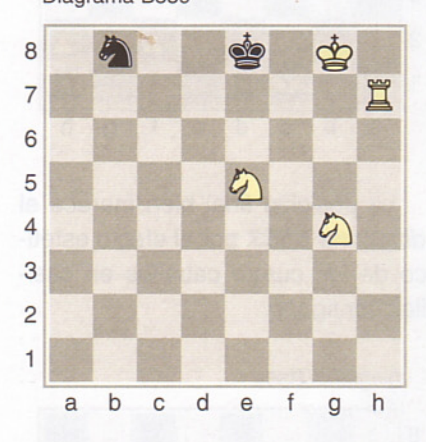
3. ♘5g6+! **hxg6**
4. ♘xg6++

Ahora puede verse perfectamente la gran coordinación entre alfil y caballo, que se reparten las casillas atacadas. El primero controla las casillas f7 y g8, mientras que el caballo asume el papel protagonista, dominando e7 y la fatídica de f8.

El problema de Musset

Parece que el famoso poeta francés Alfred de Musset fue muy aficionado al juego de reyes, llegando incluso a componer un conocido problema, reflejado en el *diagrama B559*.

Diagrama B559



El enunciado es: juegan blancas y dan mate en tres jugadas. ¿De qué modo? El lector debe buscar una solución que corresponda al tema de esta unidad, es decir, un mate con piezas menores. La solución no es difícil, pero contiene dos jugadas elegantes, aunque sencillas. Encontrará la solución en la página de ejercicios.



Albert Fortuny

Mates en la última fila

Normalmente, al enrocar se conectan las torres y, si la dama sigue situada en su casilla inicial, la primera fila (si hablamos de las blancas; la última, si nos referimos a las negras) queda protegida por las tres piezas mayores.

Sin embargo, imaginemos que en el desarrollo del juego se han cambiado, por ejemplo, las torres, y que la dama se encuentra en cualquier punto del tablero, lejos de su primera fila. En este supuesto, nos encontramos con la imagen de un rey cazado en una trampa mortal, porque con sus tres peones (excelentes centinelas, por regla general) que le impiden salir de la primera horizontal, cualquier jaque de una pieza pesada enemiga en esa primera fila puede resultar definitivo.

Como es natural, en la práctica ese debilitamiento no siempre es evidente, ni tampoco absoluto, lo que significa que el bando en condiciones de poder explotar esa debilidad tiene que recurrir a maniobras tácticas o bien a sacrificios expeditivos.

La debilidad de la última fila

Veamos algunos ejemplos de combinaciones basadas sobre una primera (última) fila debilitada.

Diagrama B565



Esta posición se produjo en la partida Barcza-Tarnowsky (Hungría, 1950). Las blancas, que acaban de jugar f5?, tienen un peón de ventaja, pero el factor que cuenta es que el rey blanco está expuesto al ataque de las piezas pesadas enemigas, que pueden explotar la relativa debilidad de la primera fila, sólo protegida por la torre de f1. Las negras jugaron así:

1. ... ♛f3+!

Y las blancas debieron rendirse en el acto, puesto que si 2. ♖xf3, 2. ... ♜b1+ y mate en dos jugadas, ya que la única respuesta (inútil) es interponer sucesivamente ambas torres en la primera fila. La combinación ha sido posible gracias a la presencia decisiva de la torre de g6, que domina la semiabierta columna **g**.

Diagrama B566



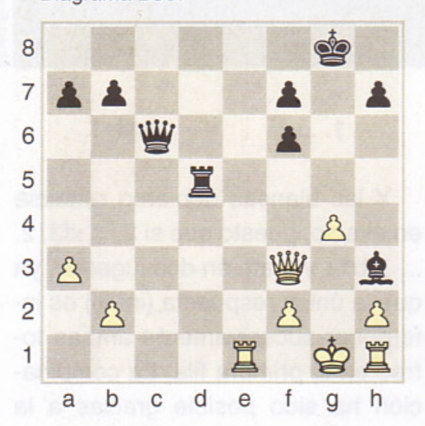
En esta posición las torres blancas dominan la columna abierta **c**, pero el punto de invasión c8 está controlado dos veces: por la torre de a8 y el caballo de e7. Sin em-

bargo, **sólo** ese punto de la octava fila está protegido dos veces. El resto únicamente está protegido por la torre. Esto permite desencadenar la combinación que sigue:

1. ♖c8+!	**♜xc8**
2. ♖xc8+	**♞xc8**
3. ♕d8++	

Al desviar el caballo, se abrió una vía de penetración decisiva para la dama. Éste es un tema con el que nos encontraremos con frecuencia cuando hay la posibilidad de explotar la debilidad de la última fila. Aliojin-Freyman (URSS, 1925).

Diagrama B567



Las blancas tienen aquí calidad de ventaja, pero se trata de una ventaja *formal*, mientras no entre en juego la torre de h1, que es un simple adorno. Por otro lado, su última jugada (g3-g4, con la que pensaban cazar el alfil) tiene consecuencias fatales:

1. ...	**♜d1!**

Las blancas se vieron obligadas a rendirse, ya que no tienen defensa posible: si 2. ♕xd1, 2. ... ♛g2++; si 2. ♖xd1, 2. ... ♛xf3; si 2. ♕xc6, 2. ... ♜xe1++; y si 2. ♕xh3, 2. ... ♜xe1+ 3. ♕f1 ♜xf1+, etc. También hubiera servido 1. ... ♜e5. En ambos casos, la combinación es posible a causa de la debilidad de la primera fila. Wexler-Bazán (Mar del Plata, 1960).

Precisamente para darle al rey la posibilidad de eludir el mate, suele avanzarse uno de los peones del enroque cuando el jugador considera que su rival no está en condiciones de aprovechar ese debilitamiento (pues, como sabemos, todo avance de peón en el enroque es debilitador). Así, suele avanzarse el peón **g** o **h** en el enroque corto, según las circunstancias de la posición. La casilla que queda libre para el rey, tras ese avance, se llama **casilla de escape**.

Una de las reglas prácticas que se barajan a la hora de decidir qué peón debe avanzarse se basa en qué alfil tiene el contrario sobre el tablero. Supongamos que tenemos negras, nuestro rey está enrocado corto y queremos abrir una casilla de escape. Las blancas tienen un alfil que juega sobre casillas negras. ¿Qué peón hay que avanzar? En principio –y siempre teniendo muy en cuenta todos los factores de la posición– el peón menos adecuado es el **g**, porque después de g6, la teórica casilla de escape (g7) es negra y, por lo tanto, accesible al alfil enemigo. Lo correcto sería avanzar el peón **h**, puesto que después de h6 la casilla de escape es h7, blanca y, como es natural, inaccesible al alfil enemigo.

Diagrama B568



En esta posición las negras no parecen tener, a primera vista, problemas con su primera fila, dado que su peón **h** ha cambiado de columna. Pero la peculiaridad de la posición les ha creado un grave problema, relacionado precisamente con su primera fila, algo que no pasó inadvertido a las blancas, que remataron el juego así:

1. ♕xd7!	**♜xd7**
2. ♖e8+	**...**

Pero no 2. ♖c8+??, por 2. ... ♜d8.

2. ...	**♚h7**
3. ♖cc8	**...**

Ahora es posible apreciar que el peón de g6 bloquea fatalmente la salida del rey negro y las negras no pueden evitar el mate en h8. Aliojin-Colle (París, 1925).

Diagrama B569



En esta posición, en la que juegan negras, sólo la torre de c1 protege la primera fila y la amenazadora invasión del punto e1 (dama negra y torre de e8) está protegida por alfileres (¡luz roja!), por la mencionada torre blanca y la dama. Si las negras consiguieran desviar la dama de la defensa de esa casilla, lograrían de esta forma el objetivo final: el mate.

1. ...	**♜c2!**

Una jugada de desviación definitiva. La torre no puede capturarse ni de dama, ni de torre, porque cualquier captura debilitaría la casi-

lla crítica e1. Las negras darán mate en cualquier caso, pues si, por ejemplo, 2. ♕a1, sigue 2. ... ♜xc1+ 3. ♕xc1 ♜e1+ y mate. Rödl-Bogoljubov (Nuremberg, 1931).

Diagrama B570



La posición blanca pende de un hilo y las negras están ya en condiciones de explotar la debilidad de la primera fila. No puede tomarse la dama blanca (1. ... ♜xc2), por 2. ♖xe8+ y mate, pero las negras disponen de una jugada muy fuerte:

1. ... ♛f2!!

La dama negra tampoco puede capturarse, por el mate en la primera fila, que amenazan las negras, así como la torre blanca de e2.

2. ♘g3 ♛e1+!
3. ♖xe1 ♜xe1+

Con mate a la siguiente. Teschner-Portisch (Montecarlo, 1969).

Diagrama B571





J. Senda

El rey negro ha podido, aquí, resguardarse en la casilla de escape h7. Pero las blancas demostrarán que ese puerto sólo es seguro de momento, y que su ataque sobre la última fila resultará decisivo:

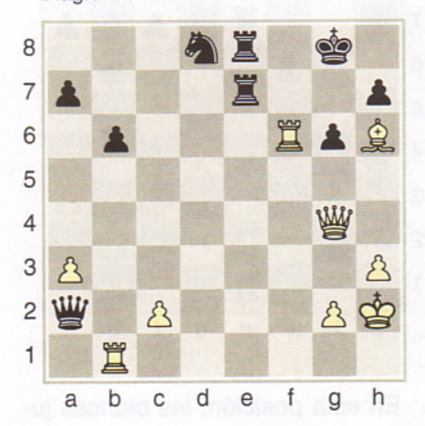
1. ♖h8+ ♚g6
2. f5+! exf5
3. ♕xh6+! gxh6
4. ♖ag8++

Las dos torres fueron una fuerza devastadora, pues dominan la octava fila y las columnas **g** y **h** (con ayuda del peón de e5, que ataca f6): ¡Demasiado juego conjunto! Bernstein-Kotov (Groninga, 1946).

Combinaciones un poco más difíciles

En los ejemplos que a continuación veremos se explota igualmente el tema de la última fila, pero requieren una secuencia de ataque un poco más elaborada.

Diagrama B572



El material está igualado en esta posición y las negras incluso poseen mejor estructura de peones en el flanco de dama.

Sin embargo, las blancas tienen como objetivo la creación de amenazas de mate en f8.

1. ♖bf1 ♜f7!

No servía 1. ... ♞f7?, por 2. ♖xg6+, etc., ganando, ni tampoco 1. ... ♞e6?, por 2. ♕xe6+! ♛xe6 3. ♖f8+ ♜xf8 4. ♖xf8++.

2. ♕d7! **♜ef8**

Diagrama B573



3. ♕e7! **...**

No 3. ♗xf8?, por 3. ... ♜xd7. Las negras se rindieron, pues no hay defensa contra 4. ♕f8+!, etc. Las blancas han logrado su objetivo. Müller-aficionado (Leipzig, 1937).

Diagrama B574



En esta posición, las blancas jugaron así:

1. ♕xa7! **♜xa7**

Otras posibilidades son éstas:

a) 1. ... ♜xd2 2. ♖xd2 ♜xd2 3. ♘xd2.

b) 1. ... ♞xd1 2. ♖xd7 ♞xe3 3. fxe3 ♜xd7 4. ♕xd7.

En ambos casos las blancas ganan con el peón pasado de a3.

2. ♖xd8+ **♝f8**

Si 2. ... ♝xd8??, 3. ♖xd8++.

3. ♗xc5 **h6**

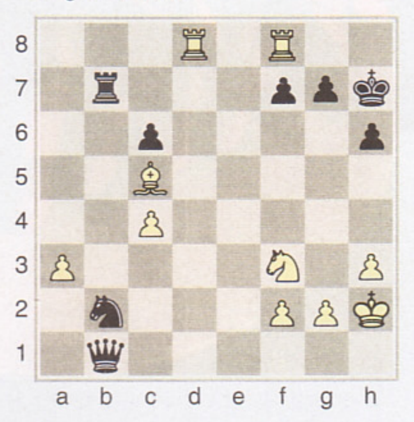
Abriendo la casilla de escape.

4. ♖xf8+ **♚h7**
5. ♖dd8 **♛b1+**

Necesario para ganar un tiempo.

6. ♔h2 **♜b7**

Diagrama B575



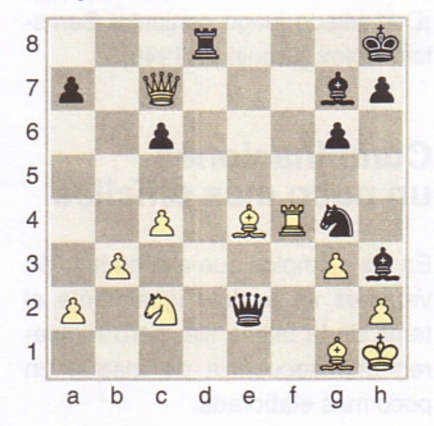
7. ♘h4! **...**

Y toman la casilla g6. Las negras se rindieron aquí, en vista de la variante forzada 7. ... g5 8. ♖h8+ ♚g7 9. ♖dg8+ ♚f6 10. ♖xh6+ ♚e5 11. ♖e8+ ♚f4 12. g3++. Aliojin-Molina (Buenos Aires, 1926).

Entonces, las blancas emprendieron su ataque sobre la última fila, a partir del sacrificio de desviación de su dama.

En el siguiente ejemplo veremos una explotación magistral de la debilitada primera fila blanca.

Diagrama B576



Las blancas tienen peón de más y, aunque las piezas negras son muy activas, parecen tener bien cubiertos los posibles puntos de invasión. Por otro lado, la dama blanca también tiene atacada la torre contraria. ¿De qué modo pueden las negras poner en evidencia la debilidad de la primera fila?

1. ... **♞f2+!**
2. ♗xf2 **...**

Si 2. ♖xf2??, 2. ... ♛xe4+ y mate a la siguiente.

2. ... **♜d1+**
3. ♗g1 **...**

Si 3. ♘e1, 3. ... ♜xe1+, etc.

3. ... **♜xg1+!**
4. ♔xg1 **...**

Diagrama B577



Torre y caballo negros han desaparecido del tablero, lo mismo que el alfil blanco, con el rey ocupando ahora su lugar. El resto de la posición es idéntica. ¿Cómo deben culminar las negras su maniobra? No sirve 4. ... ♛d1+ 5. ♔f2 ♛d2+, con tablas por jaque continuo.

4. ... **♝d4+!**

Una nueva y decisiva entrega. Las blancas se rinden, pues si 5. ♘xd4, 5. ... ♛e1++, y si 5. ♔h1, 5. ... ♛d1+ y mate en dos. Serzanov-Nikitin (URSS, 1978).

Este Test constará de cinco preguntas y veinticinco posiciones. El estudiante del curso deberá contestar a las preguntas y resolver las posiciones sin utilizar el tablero. A fin de que él mismo pueda evaluar su grado de aprovechamiento, debe concederse un punto por cada una de las preguntas respondidas correctamente, así como por cada una de las primeras 15 posiciones resueltas con acierto, y dos puntos por cada una de las cinco últimas posiciones resueltas correctamente.

Según la puntuación obtenida, se estima que su asimilación de los temas ha sido:

Óptima	Más de 30 puntos.
Notable	26 - 29 puntos.
Satisfactoria	21 - 25 puntos.

Por debajo de esta puntuación, se recomienda al estudiante repasar las cinco lecciones precedentes y volver a efectuar el Test.

Preguntas y posiciones

1. ¿A qué se llama *tren* o *máquina*?
☐ (*a*) A peones triplicados.
☐ (*b*) A dos torres situadas en columnas contiguas.
☐ (*c*) A dama y alfil de un mismo bando situados en la misma diagonal.

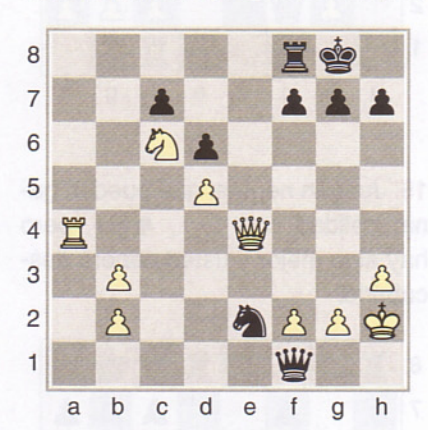
2. ¿Qué son los *puntos de coincidencia* de piezas agresoras?
☐ (*a*) Puntos en que las piezas de un mismo bando no atacan.
☐ (*b*) Aquellos puntos dominados por varias piezas agresoras, especialmente peligrosos para la seguridad del rey contrario.
☐ (*c*) Puntos que el jugador que ataca desea controlar.

3. ¿Cuál es el modo más drástico de debilitar el enroque enemigo?
☐ (*a*) Lanzar contra él una avalancha de peones.
☐ (*b*) Por medio de sacrificios de piezas.
☐ (*c*) Mediante una amenaza de mate.

4. ¿Qué factor define la fuerza de juego de las piezas?
☐ (*a*) El número de casillas que dominan y aquellas que pueden dominar a corto plazo.
☐ (*b*) Su proximidad al rey contrario.
☐ (*c*) El hecho de estar bien protegidas.

5. ¿Qué piezas intervienen en el *Mate de Boden*?
☐ (*a*) Dama y caballo.
☐ (*b*) Los dos alfiles.
☐ (*c*) Torre y alfil.

6. Juegan blancas. Las negras amenazan mate en g1, pero la ventaja del turno de juego es definitiva.





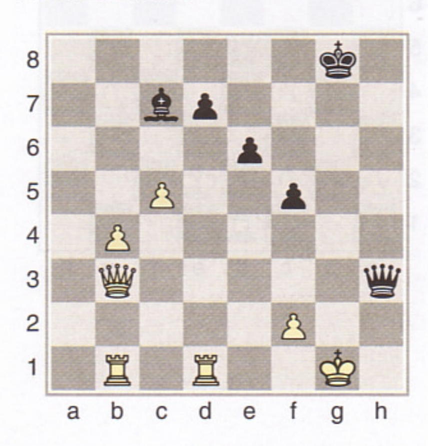
7. Juegan blancas. El rey negro está bien protegido por su cadena de peones, pero dama y alfiles blancos son muy activos. ¿Cómo ganarían?



8. ¿Cómo explotarían las blancas la fuerza del alfil de g3 y la disposición de los peones del enroque negro?



9. Juegan negras y ganan. Busque y aplique el correspondiente mecanismo de mate.

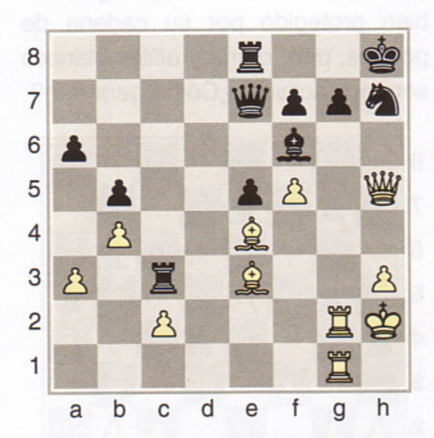


Test 7 Nivel básico

42

Curso de ajedrez

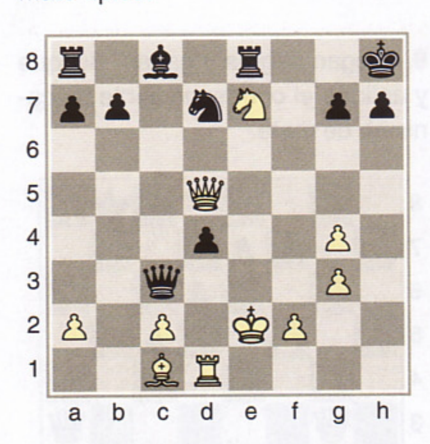
10. Las piezas blancas son muy activas y la posición se encuentra ya madura para el remate. ¿Qué jugaría usted?



11. Juegan blancas, que tienen un terrorífico *tren* montado contra el enroque enemigo.



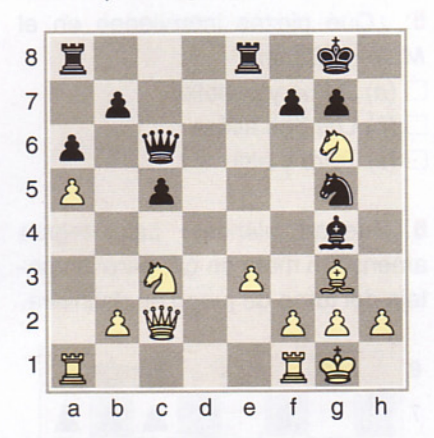
12. Juegan blancas. Encuentre un mate típico.



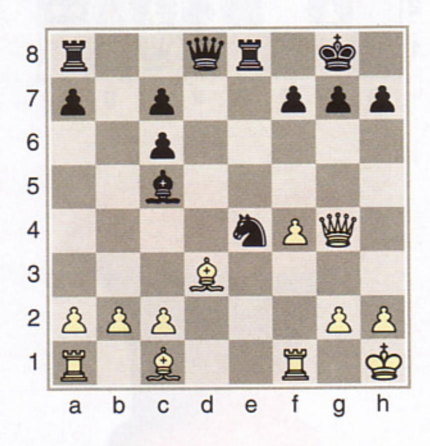
13. Las blancas acaban de jugar ♖xf5 y parece que han conseguido un ataque decisivo, ya que la torre no puede capturarse. ¿Existe alguna defensa para las negras?



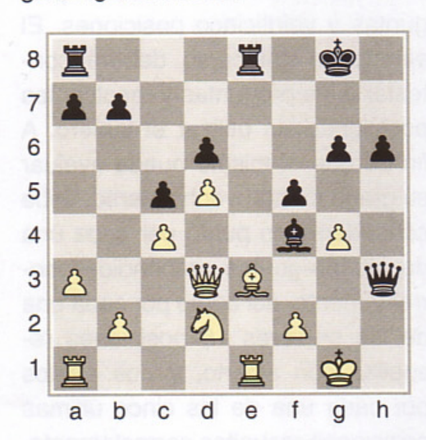
14. Contra la captura de pieza en g6, las negras tienen preparada una sorpresa. ¿Cuál?



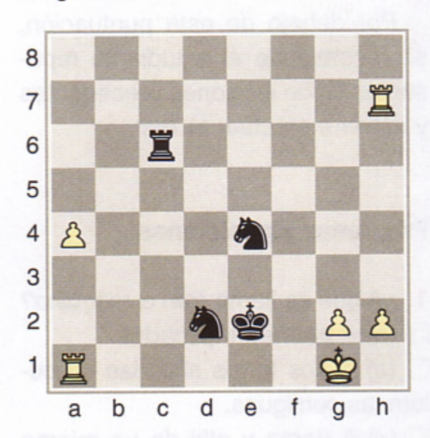
15. Juegan negras, que pueden ganar calidad con 1. ... ♞f2+, pero hay algo mejor y usted deberá descubrirlo.



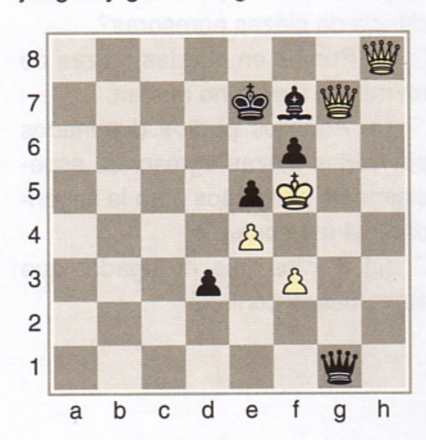
16. Juegan negras. Dama y alfil están dispuestos a dar mate al rey blanco, pero el alfil contrario protege f2. ¿Qué hacer?



17. Juegan negras. Las blancas tienen torre y tres peones por los dos caballos enemigos, lo que normalmente sería ventaja suficiente para ganar, pero aquí las piezas negras son muy activas. ¿Cuál es el camino ganador?



18. ¡Tres damas sobre el tablero y dos de ellas blancas! Sin embargo, juegan y ganan negras.



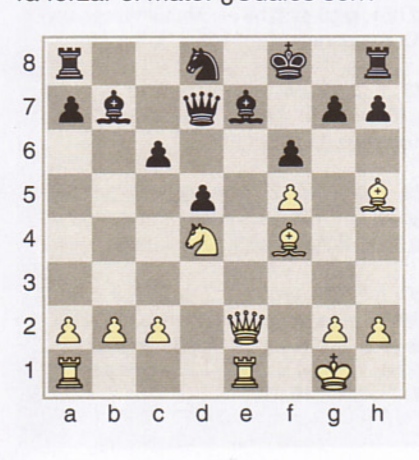
19. Las negras han conseguido una posición ganadora, en la que podrán imponer la fuerza de su dama y sus alfiles.



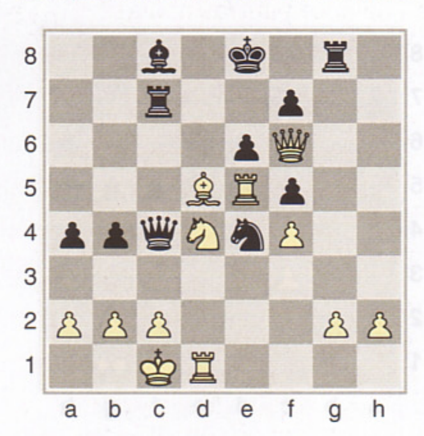
20. El rey blanco está amenazado de mate, de modo que las blancas deberán emprender un juego enérgico, si pretenden evitarlo. ¿Qué jugaría usted?



21. Las piezas blancas son dueñas y señoras del tablero, pero se requieren dos jugadas elegantes para forzar el mate. ¿Cuáles son?



22. Juegan blancas, que tienen demasiadas piezas amenazadoras sobre el rey negro en el centro. Busque una combinación de mate.



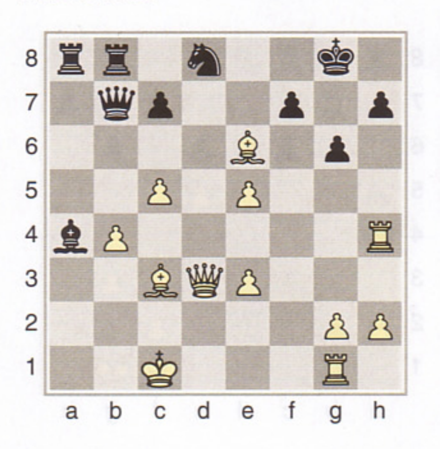
23. Juegan negras y la debilidad de la primera fila blanca permite una combinación decisiva.



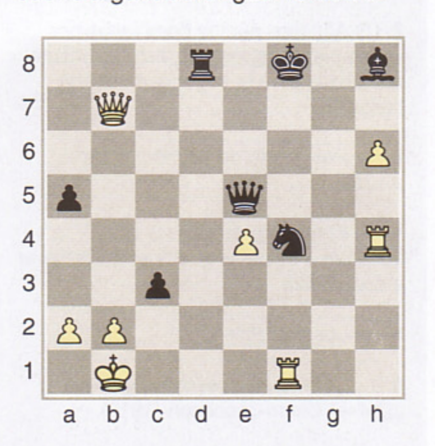
24. También aquí se trata de explotar la debilidad de la primera fila negra (la octava). ¿Cuál es la mejor secuencia de juego?



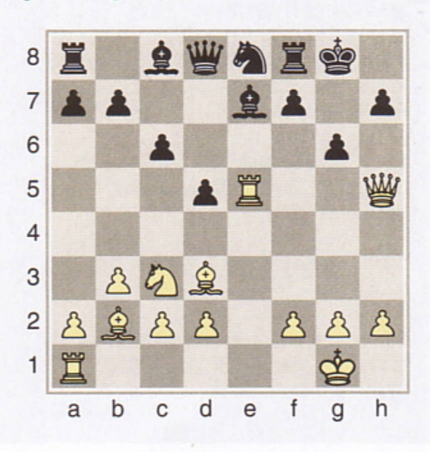
25. Ambos reyes están expuestos, pero las blancas (que juegan) demostrarán que el rey negro lo está mucho más.



26. Parece que las blancas van a ganar el caballo clavado, con consecuencias decisivas. Pero juegan las negras, que cuentan con una secuencia ganadora. ¿La ve usted?



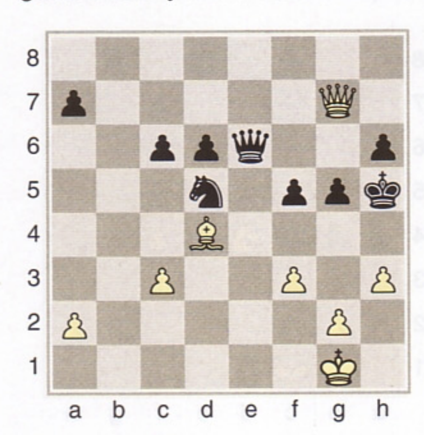
27. Juegan blancas, que tienen un considerable potencial de ataque sobre el enroque negro. ¿Pueden ganar? ¿Cómo?



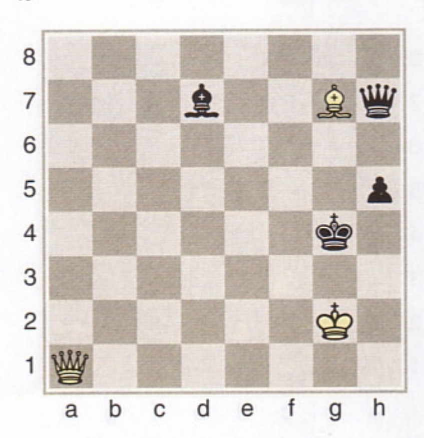
28. Aquí es posible un mate mágico de los dos alfiles, pero antes hay que hacer un par de jugadas difíciles. Juegan blancas.



29. Si el desenlace de la posición anterior era sorprendente, el de ésta puede dejarle boquiabierto. Juegan blancas y dan mate.



30. Éste es un estudio compuesto, en el que deberá hilar muy fino para ganar con las blancas. Hágalo, ¡y merecerá un sobresaliente!



Soluciones:

1. (*c*) Dama y alfil de un mismo bando, situados en la misma diagonal.

2. (*b*) Aquellos puntos dominados por varias piezas agresoras, especialmente peligrosos para la seguridad del rey contrario.

3. (*b*) Por medio de sacrificios de piezas.

4. (*a*) El número de casillas que dominan y aquellas que pueden dominar a corto plazo.

5. (*b*) Los dos alfiles.

6. 1. ♘e7+ ♚h8 2. ♕xh7+! ♚xh7 3. ♖h4++. Olson-Jacobson (1913).

7. 1. ♕xe5+!! (1-0). Si 1. ... dxe5, 2. ♗c5++, y si 1. ... fxe5, 2. ♗g5++. Terzic-Nurkic (Bosnia, 1994).

8. 1. ♕xc6+! bxc6 2. ♗a6++.

9. 1. ... ♝h2+ 2. ♔h1 ♝g3+! 3. ♔g1 ♛h2+ 4. ♔f1 ♛xf2++.

10. 1. ♖xg7! ♝xg7 2. f6 (1-0). No hay forma de evitar el mate en h7. Bidev-Puc (Belgrado, 1947).

11. 1. ♕h7+! ♞xh7 2. ♗xh7+ ♚h8 3. ♘g6++. Zheliandinov-Gusev (URSS, 1957).

12. 1. ♕g8+! ♜xg8 2. ♘g6+! hxg6 3. ♖h1++.

13. 1. ... ♜e4!, seguido de 2. ... exf5, y las negras ganan. Si ♖xe4??, 2. ... ♛a1+ y mate en dos.

14. 1. ... ♛g2+! 2. ♔xg2 ♝f3+ 3. ♔g1 ♞h3++. Benko-Hartmann (Gausdal, 1984).

15. 1. ... ♛xd3! (0-1). Si 2. cxd3, 2. ... ♞f2+ y 3. ... ♞xg4. Las negras han ganado pieza, pues no es posible 3. ♖xf2??, por el mate en la primera fila. Dresca-Baratz (París, 1926).

16. 1. ... ♜xe3! (eliminando la pieza defensora de f2) 2. ♖xe3 (si 2. fxe3, 2. ... ♛h2+ 3. ♔f1 ♝g3, ganando) 2. ... ♝h2+ 3. ♔h1 ♝g3+ 4. ♔g1 ♛h2+ 5. ♔f1 ♛xf2++. Kotenko-Balendo (1977).

17. 1. ... ♞f3+! (0-1). Si 2. ♔h1, 2. ... ♞f2++, y si 2. gxf3, 2. ... ♜g6+ 3. ♔h1 ♞f2++. Korchnoi-Kárpov (Baguio City, 1978; 17ª partida).

18. 1. ... ♛g6+!! 2. ♕xg6 ♝e6++. Eliskases-Borensen (Austria, 1960).

19. 1. ... ♝g4! y ahora: (*a*) 2. hxg4 ♛h4++; (*b*) 2. ♕xg4 ♝xe5+ 3. ♔h1 ♛f1++; (*c*) 2. ♕h1 ♝xe5++.

20. 1. ♗d3+ g6 2. ♖h8+! ♚xh8 3. ♕f8+ ♚h7 4. ♕xf7+ ♚h8 5. ♕f8+ ♚h7 6. ♗xg6+!! ♚xg6 7. ♕g8++. Forintos-Tomovic (Hungría, 1957).

21. 1. ♕xe7+!! ♛xe7 2. ♗d6! ♛xd6 3. ♖e8++. Gligoric-Rozenstein (Chicago, 1960).

22. 1. ♗xe4 fxe4 2. ♕d8+!! ♚xd8 3. ♘c6+! ♚e8 4. ♖d8++. Katalymov-Mujin (Aktiubinsk, 1976).

23. 1. ... ♜xe4! 2. ♕xe4 ♞g3!! (0-1). No hay defensa satisfactoria. Si 2. ♕xh7??, 2. ... ♞de2++, y si 2. ♕xd4, 2. ... ♞e2+ y 3. ... ♞xd4. Marache-Morphy.

24. 1. ♕a7! ♛a5 (no es posible 1. ... ♛xa7??, por 2. ♖xd8+ y mate; ni tampoco 1. ... ♜xd2?, por 2. ♕xc7) 2. ♕xa6! (nueva jugada de desviación de la dama negra, especulando con el mate en la última fila) 2. ... ♛c7 3. ♕a7! (1-0). Rovner-Kamishov (Moscú, 1947).

25. 1. ♗xf7+! ♞xf7 2. e6! ♞g5 3. ♕xg6+! hxg6 4. ♖h8++. Kieninger-Bogoljubov (Bad Pyrmont, 1949).

26. 1. ... c2+!! 2. ♔xc2 ♜d2+! 3. ♔xd2 ♛d4+ 4. ♔c2 (si 4. ♔e1, 4. ... ♛e3+ 5. ♔d1 ♛e2+ 6. ♔c1 ♛xf1+ 7. ♔c2(d2) ♛d3+ 8. ♔c1 ♞e2++) 4. ... ♛d3+ 5. ♔c1 ♛xf1+ 6. ♔c2 ♛d3+ 7. ♔c1 ♞e2++. Filipenko-Osnos (URSS, 1978).

27. 1. ♘xd5!! cxd5 (si 1. ... gxh5, 2. ♘xe7+ ♛xe7 3. ♖xe7, con ventaja, ya que 2. ... ♚g7 no sirve por 3. ♖xh5+ ♞f6 4. ♖xh7++) 2. ♕xh7+! ♚xh7 3. ♖h5+ ♚g8 4. ♖h8++. Mahel-Necesany (Correspondencia, 1945-47).

28. 1. ♖1(7)b4! axb4 2. ♕h6+!! ♚xh6 3. ♗f8+ ♚h5 4. ♗e2++. Gurevich-Kuzovkin (URSS, 1978).

29. 1. g4+ fxg4 2. hxg4+ ♚h4 3. ♕xh6+!! ♛xh6 4. ♔h2!, y no puede evitarse 5. ♗f2++. Schlechter-Meitner (1899).

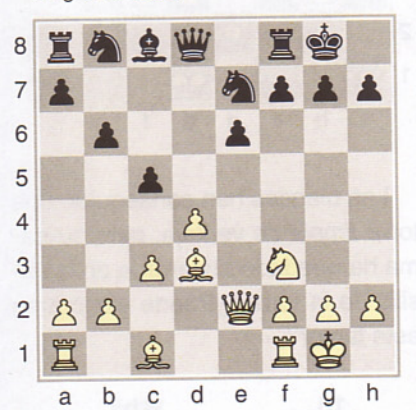
30. 1. ♕d4+ ♚g5 (1. ... ♚f5??, 2. ♕d3+, y ganan la dama negra) 2. ♕f6+ ♚g4 3. ♕f3+ ♚g5 4. ♕g3+ ♝g4 5. ♕h4+!! ♚xh4 6. ♗f6++. Estudio de A. Troitzky (1916).



Interdefensión de piezas

Una perfecta coordinación de piezas supone que se protejan unas a otras, para evitar que eventuales ataques puedan explotar la situación de piezas desprotegidas o alejadas, que constituyen espléndidos *blancos* de combinaciones.

Diagrama B583



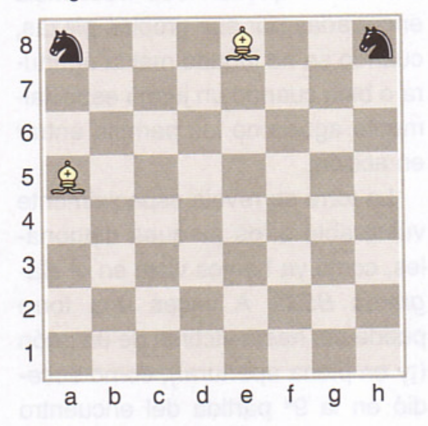
En esta posición tenemos un ejemplo muy simple de estos peligros. Las blancas pueden jugar 1. ♕e4 (amenazando mate en h7 y, al mismo tiempo, la torre de a8). Una vez que las negras se defiendan del mate, sigue 2. ♕xa8.

Esta sencilla jugada (conocida como **ataque doble**, que se estudiará con detenimiento en la siguiente unidad) ha sido posible porque la torre de a8 había quedado indefensa tras la última jugada negra (...b6).

Encierro de piezas menores

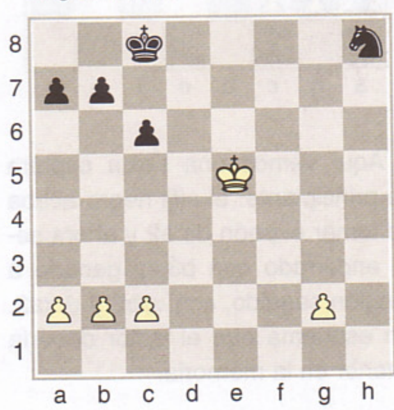
Sabemos que los rincones son los peores lugares para los caballos, porque sólo pueden jugar a dos casillas, ya que además cualquier pieza que pueda controlar esos dos puntos inmovilizaría el caballo.

Diagrama B584



En el *diagrama B584* podemos ver que cada alfil impide el juego de uno de los caballos enemigos: el alfil de a5 controla las casillas b6 y c7, y el alfil de e8 las casillas f7 y g6.

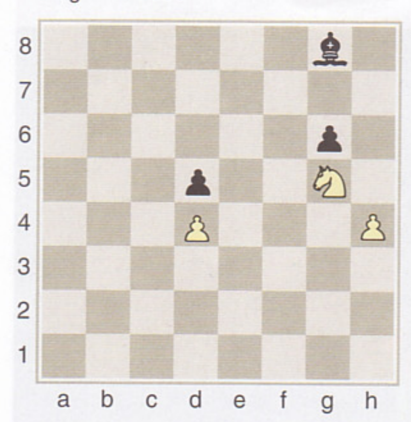
Diagrama B585



En esta posición, si juegan blancas, ganan en el acto, a pesar del caballo de desventaja, porque el rey blanco le impide que juegue y lo gana a continuación: 1. ♔f6, seguido de 2. ♔g7.

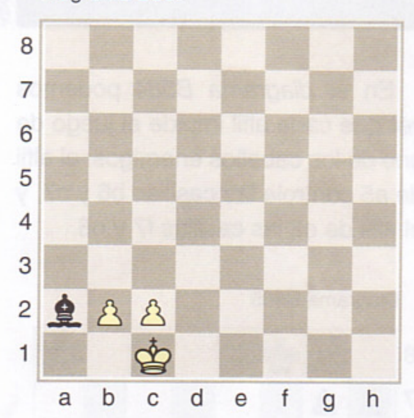
En el *diagrama B586* podemos ver el caso de un caballo que tiene inmovilizado un alfil enemigo (ataca las tres únicas casillas a las que podría jugar: e6, f7 y h7) y dependerá de la posición real de las de-

Diagrama B586



más piezas que pueda o no ganarse. Pero una pieza que no puede jugar es un serio inconveniente, a menudo decisivo para su bando.

Diagrama B587



Aquí vemos una típica captura de principiante: el alfil negro acaba de tomar el peón de a2 y ahora será encerrado con b3, y ganado a renglón seguido, con ♔b2 y ♔xa2. Un esquema que el lector debería retener en la memoria.

Diagrama B588





J. Senda

En la posición del *diagrama B588* (partida L. Steiner-Tartakower; Budapest, 1928), las negras jugaron **1. ... ♞g8?** y después de **2. ♖e4!**, se vieron obligadas a rendirse, pues no puede evitarse la pérdida del caballo con 3. ♖h4+, etc. La mejor jugada era 1. ... ♜e8, y si 2. ♖f1 (2. ♖xe8, naturalmente 2. ... ♞xe8), 2. ... ♞g8, seguido, eventualmente, de 2. ... ♞e7. No hubiera servido, sin embargo, 1. ... ♞h5, por 2. ♖e7, y si 2. ... ♜d8, 3. ♘a5, con una posición completamente ganada.

Encierro de torre

Las torres quedan con frecuencia encerradas por sus propias piezas, cuando se ha jugado mal la apertura o bien cuando un juego especialmente agudo no les permite entrar en acción.

La torre se revela especialmente vulnerable a los ataques diagonales, como ya hemos visto en el *diagrama B583*. A veces una torre puede ser hasta víctima de un peón (¡y en plena apertura!), como sucedió en la 9ª partida del encuentro por el campeonato mundial (Moscú, 1951) entre Botvínik y Bronstein.

Diagrama B589



Esta posición *(diagrama B589)* se produjo tras 14. ... ♝a7. El juego siguió así:

15. b6!! ♝**xa4**
16. b7 ♝**xb3**
17. bxa8=♕ ♝**b6**
18. axb3 **...**

Diagrama B590



Las blancas han conseguido una torre *limpia* de ventaja, pero su dama ha quedado encerrada en la casilla de la torre. ¿Puede explotarse este factor?

18. ... **♛b5**
19. ♘c3 **♛xb3**
20. ♖xa6 **♞xa6**
21. ♕xa6 **♞xd5**
22. ♕a4 **♛xa4**
23. ♘xa4 **♝xe3**

Podemos ver que la ventaja blanca se ha reducido a pieza por

dos peones. La partida finalizó en tablas, después de 41 jugadas.

Diagrama B591



En el *diagrama B591* las blancas han invertido un peón para alcanzar esta posición asfixiante. Sin embargo, tendrán que demostrar que son capaces de conseguir algo concreto de su superior desarrollo y aplastante ventaja posicional, pues, una vez enrocadas, las negras podrían quizá consolidarse.

1. ♗h6! ...

Llegó la hora de las acciones enérgicas. Aunque parezca increíble, esta jugada pretende explotar la situación de la torre de b8.

1. ... **♕f6**

No 1. ... ♝xh6, porque tras 2. ♕xh6, el colapso de las negras es total. Si 1. ... 0-0, 2. ♗xg7 ♚xg7 3. ♕d4+ y 4. ♕a7, ¡ganando la torre!

2. ♗xg7 **♕xg7**
3. ♕e3! ...

Con ello se plantea la amenaza directa 4. ♕a7, que no tiene defensa satisfactoria, ya que si 3. ... ♜a8, sigue, de todos modos, 4. ♕a7!! (4. ... ♜xa7 5. ♖xc8++), y si 3. ... b6, 4. ♕xb6! En estas variantes puede verse que la salida de la dama negra ha debilitado la última fila, lo que agravó de forma decisiva la penosa situación de su bando. Por último, las negras abandonaron. Romanovsky-Ravinsky (Moscú, 1943).


J. Senda

Piezas indefensas

El último caso ilustraba perfectamente el de una torre encerrada, y a la vez indefensa. Vamos a ver otros casos en que la situación de piezas indefensas permite combinaciones sobre ese tema.

Diagrama B592



Aquí las negras parecen estar mejor, con su poderoso caballo de e4 y el peón pasado de c4, pero su posición tiene un punto débil: el alfil negro de c6 indefenso, que será explotado por las blancas con una combinación decisiva, que empieza siendo sencilla y contiene luego un par de golpes espectaculares.

1. ♗xc4! **♕a3**

Con ello se busca contrajuego activo (ataca el alfil de a5). Si 1. ... dxc4, 2. ♕xc4+ y 3. ♕xc6.

2. ♗b3 **♕d6**

Si 2. ... ♕xa5, 3. ♕xc6 ♞df6, 4. ♘e5, con peón de ventaja y absoluto dominio posicional.

3. ♗c7! **♕e6**

Si 3. ... ♕xc7, 4. ♗xd5+ ♚h8 5. ♕xc6, etc.

4. ♗xb8 **♜xb8**
5. ♗a4! ...

Con una simplificación ganadora.

5. ... **♜xb1**
6. ♖xb1 **♝xa4**
7. ♕xa4 **♞c3**

Diagrama B593



En esta posición parece que las negras recuperan la calidad, pero todo estaba previsto.

8. ♕xd7! ...

Las negras tuvieron que rendirse. Si 8. ... ♕xd7, sigue 9. ♖b8+ ♚f7

10. ♘e5+ y 11. ♘xd7. Kashdan-Tenner (Nueva York, 1934).

Dama indefensa o encerrada

Hasta la pieza más valiosa del ajedrez puede ser un objetivo de ataque, cuando está desprotegida. En los ejemplos que siguen veremos, una vez más, la importancia de que las piezas de un mismo bando se defiendan mutuamente.

Diagrama B594



Aquí tenemos una interesante posición, en la que las piezas negras ejercen presión sobre el flanco de dama, mientras que las blancas tienen mayor espacio en el centro y un fuerte caballo en f5. Hay otro factor, además, que emite señales luminosas al jugador que conduce blancas: la dama negra está indefensa y en una casilla particularmente peligrosa. ¿Por qué? Si la dama blanca pudiera situarse en g4, amenazaría simultáneamente mate en g7 y ♘h6+ (descubierto), ganando la dama contraria. ¿Cómo explotar esta posibilidad?

1. ♘xe5! dxe5
2. ♕g4 ...

No hay defensa. Las negras se rindieron. Kudrin-Ivkov (Lone Pine, 1981). La posición "en el aire" de la dama negra permitió que la partida se decidiese en el acto.

Diagrama B595



Idéntica situación que el caso anterior tiene aquí la dama negra, si bien las demás circunstancias son distintas. Aunque todas sus piezas se alinean a lo largo de la octava fila, la posición negra parece sólida. ¿Cómo podrán las blancas explotar el factor de la dama indefensa?

1. ♘g6+! fxg6
2. ♖xh7+! ...

Segundo sacrificio consecutivo y de aceptación obligada.

2. ... ♚xh7
3. ♕h3+ ♞h6
4. fxg6+ ...

Las negras abandonaron, ante la pérdida de la dama. Rellstab-Ulrich (Berlín, 1929).

Vamos a ver, por último, una brillante explotación del encierro de dama, a cargo de un campeón del mundo.

Diagrama B596



En el *diagrama B596* juegan negras. Las blancas esperaban recuperar pieza (o incluso ganar calidad), debido a que las negras tienen comprometidos su caballo de c3 y su torre de a8. Siguió así:

1. ... ♞d5+!
2. ♗d2 ...

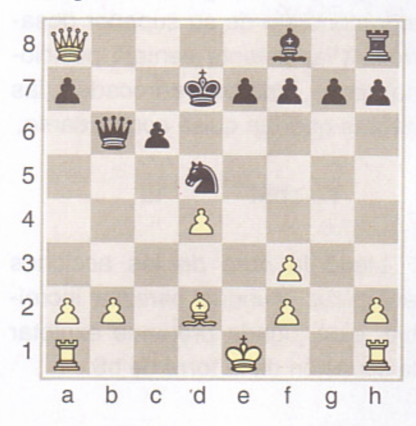
Si la dama se retira a d8, sigue 3. ♕xc6+ ♛d7 4. ♕xa8+, etc.

2. ... ♛b6!!

Una jugada magistral, que gana, especulando con el encierro de la dama blanca.

3. ♕xa8+ ♚d7

Diagrama B597



¿Qué pueden jugar ahora las blancas? La tentativa 4. a4 ♞c7 5. a5 ♛xb2 6. ♕xa7 pierde las dos torres tras 6. ... ♛xa1+ y 7. ... ♛xh1.

4. 0-0 ♞c7
5. ♗a5 ♞xa8

También servía 5. ... ♛xa5, pero esta continuación es más clara y precisa.

6. ♗xb6 ♞xb6

El juego está ganado. Las negras tienen dos piezas menores por torre y un plan claro: ...e6, ...♝d6, ...♜b8 y ...♞d5. Nimzovich-Aliojin (Bled, 1931).


Albert Fortuny

Temas combinativos

En esta unidad iniciamos el estudio de los distintos temas combinativos, que son los siguientes:

- **Ataque doble.**
- **Clavada.**
- **Ataque descubierto.**
- **Destrucción de la defensa.**
- **Intercepción.**
- **Desviación.**
- **Atracción.**
- **Rayos X.**
- **Autobloqueo.**
- **Liberación de espacio.**

Ataque doble

El **ataque doble** es un ataque simultáneo sobre dos objetivos, llamado también *doble amenaza*.

La forma más simple de ataque doble es el ataque de una pieza a dos piezas enemigas y el jaque doble, su forma más apremiante, pues una de las piezas atacadas es el rey.

Un ataque doble inmediato no es una combinación y, como motivo inspirador o final de una combinación, debe estar precedido de una maniobra forzada, cuya clave es precisamente el ataque doble.

El ataque doble se produce con tanta frecuencia que a lo largo del curso hemos incluido ya algunos casos, como en los *diagramas B105* y *B106*. También se le prestó alguna atención en la unidad 20 (*diagramas B253*, *B254*, *B261* y *B262*).

Diagrama B603



En esta posición juegan negras, que habían dispuesto tres piezas (dama, alfil y caballo g4) para preparar el fuerte avance ...e3! El problema es que el caballo de g4 está atacado y no hay tiempo. Sin embargo, un sencillo ataque doble resuelve la situación:

1. ... ♞e3!

Las blancas abandonaron, pues, tras 2. fxe3 ♝xe3+ 3. ♔h1 ♝xg5, pierden calidad y peón. Kapengut-Kupreichik (URSS, 1976).

Diagrama B604



Las negras acaban de cometer un error al tomar un peón blanco en e5 con la dama, lo que permite una sencilla combinación ganadora:

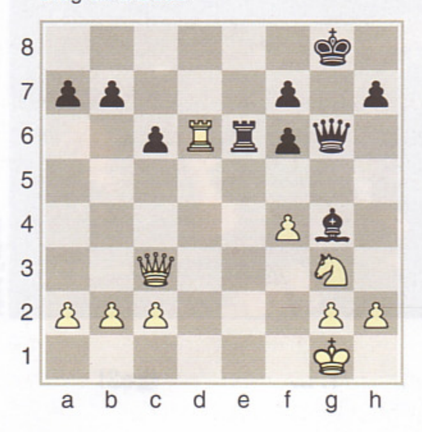
1. ♖d8+! ♚e7

Si 1. ... ♚xd8, 2. ♘xf7+ y 3. ♘xe5, ganando la dama. Este ataque doble permite a las blancas ganar calidad y la partida. Siguió:

2. ♖xh8 ♕xg5
3. ♕d2 ...

Amenazan mate en d8. Las negras se rindieron, pues si 3. ... ♞d7 (3. ... ♞d5 4. e4 y se fuerza el cambio de damas), quedan en una posición muy restringida y sin esperanzas. Tahl-Benko (Interzonal de Amsterdam, 1964).

Diagrama B605

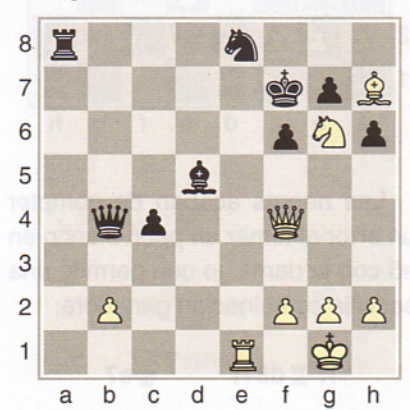


Esta posición está ganada para las blancas por un ataque doble:

1. ♖d8+ ♚g7
2. f5! ♝xf5
3. ♕c5! ...

Las blancas amenazan el alfil con dos piezas y, al mismo tiempo, mate en f8 (1-0). Chigorin-Janowsky (París, 1900).

Diagrama B606



El rey negro está cazado en una tela de araña: todas las casillas vacías de su entorno están atacadas por piezas enemigas. Si la torre pudiera jugar a e7, ese jaque sería mate. Ése es el hilo conductor que nos lleva a descubrir la combinación concluyente:

1. ♕d2! ...

Ataca la dama contraria y el alfil d5. Un ataque doble típico, que también implica una *desviación* (otra de las figuras combinativas), pues si 1. ... ♕xd2??, 2. ♖e7++.

1. ... ♕c5
2. ♕xd5+! ♕xd5
3. ♖e7++

Poljak-Jolmov (URSS, 1954).

Diagrama B607



Aquí veremos una bonita demostración de las piezas mayores blancas. La octava fila, a pesar de la torre de f8, es débil:

1. ♖c8! ...

Es evidente que la torre no puede tomarse (1. ... ♜xc8?? 2. ♕d8+ ♜xd8 3. ♖xd8++), pero las blancas amenazan 2. ♖xf8+ y 3. ♕d8++, de modo que las negras deben impedir el acceso de la dama enemiga a d8.

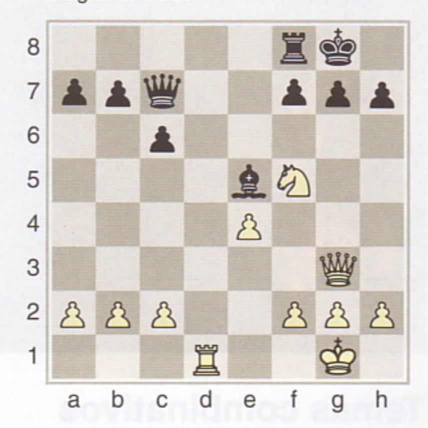
1. ... ♕b6

Una jugada que parece única, pero, ¿impide realmente la entrada de la dama blanca?

2. ♕d8!! ...

Las negras se rindieron: no hay defensa contra tan fuerte ataque doble (además del mate en f8, está atacada la dama negra). Si 2. ... ♕xd8, 3. ♖dxd8 (si 2. ... ♜xd8??, 3. ♖dxd8+ ♕xd8 4. ♖xd8++). Douven-A. Greenfeld (Groninga, 1988).

Diagrama B608



Éste es un ejemplo clásico. Las blancas tienen peón de más, pero la posición negra parece sólida. No es así: existe una combinación que permite explotar la debilidad de la última fila con un ataque doble:

1. ♘h6+ ♚h8
2. ♕xe5! ♕xe5
3. ♘xf7+ ...

Las negras se rindieron, al no ser posible 3. ... ♜xf7 por 4. ♖d8+ y mate, puesto que pierden pieza y un segundo peón. Capablanca-Fonaroff (Nueva York, 1904).

Diagrama B609



En la complicada posición del *diagrama B609*, las blancas tienen sus tres piezas muy activas, incluso con la dama contraria atacada, pero las negras han creado una amenaza de jaque perpetuo. Si, por ejemplo, 1. ♘xh7?, 1. ... ♝g1+ 2. ♔h1 ♝f2+, etc. Mantener las amenazas, con la defensa 1. h4? no sirve, porque las negras disponen del extraordinario contraataque 1. ... ♜h1+! 2. ♔xh1 ♛b1+ 3. ♔h2 ♛g1+ 4. ♔h3 ♛h1++, ni tampoco 1. ♕xf4?, por el mismo sacrificio 1. ... ♜h1+! 2. ♔xh1 (o 2. ♔g3 ♛g6+ 3. ♘g4 hxg4) 2. ... ♛b1+ 3. ♔h2 ♛g1+ 4. ♔g3 ♝f2++. Las blancas tienen una eficiente combinación, basada en un ataque doble:

1. ♕c5!! **...**

De esta forma se neutraliza la amenaza de tablas, y se crea, al mismo tiempo, una doble amenaza de mate sobre la última fila, atacando, además, el alfil negro. Claro está que no es posible 1. ... ♝xb6??, porque entonces abandona el control de la casilla d8, lo que permite mate en tres: 2. ♖d8+ ♜e8 3. ♖xe8+ ♛g8 4. ♖xg8++. No hay defensa y las negras se vieron obligadas a abandonar. Kretschmar-Laue (Eisenach, 1951).

Diagrama B610



Las blancas dominan el tablero en esta posición: tienen un fuerte peón pasado (apoyado por un alfil que no tiene oposición en las casillas negras), y una torre en séptima. Por otro lado, las negras tienen su caballo de b8 todavía sin desarrollar y la torre de a5 indefensa (y ya sabemos que una pieza indefensa es un posible objetivo de combinaciones).

En vista de que la inmediata recuperación del peón no conduce a una victoria inmediata (por ejemplo: 1. ♘xd5 ♞xd5 2. ♕xd5+ ♚h8 3. ♕f7 ♜g8), las blancas conciben una brillante combinación, a partir de la pieza *extraviada*:

1. ♕c3 **...**

La amenaza sobre la torre de a5 es evidente. La segunda amenaza es más oculta.

1. ... **♜a4**
2. ♖xg7+! **♚xg7**

Si 2. ... ♚h8, se gana fácilmente con 3. ♖b7.

3. e6+ **♚h6**

Si 3. ... d4, seguiría 4. ♕g3+ ♚h6 5. ♕h3+, ganando, y si 4. ... ♚f6, 5. ♕h4+ ♚g7 6. ♗e5+ ♚f8 7. ♕h6+, y mate a la siguiente.

4. ♕h3+ **♚g7**
5. ♗e5+ **...**

Las negras se rindieron, ya que si 5. ... ♚g8, 6. ♕g3+ ♚f8 7. ♕g7++, y si 5. ... ♚f8, 6. ♕h6+ ♚e7 7. ♕g7(f6)++. Tampoco servía 5. ... ♛f6 (entregando la dama por torre y alfil), por 6. ♕g3+ y 7. ♗xf6. Tolush-Antoshin (Moscú, 1957).

A veces no es la misma pieza la que plantea el ataque doble, sino otra que pone en acción aquélla, o también dos piezas distintas las que crean sendas amenazas en una misma jugada. Veamos algunos ejemplos.

En el del *diagrama B611* se demuestra muy claramente cómo con una jugada se crea una poderosa doble amenaza, pero no es la pieza que mueve la que *ejecutará* al rival, sino que sólo es el detonante de la combinación.

Diagrama B611

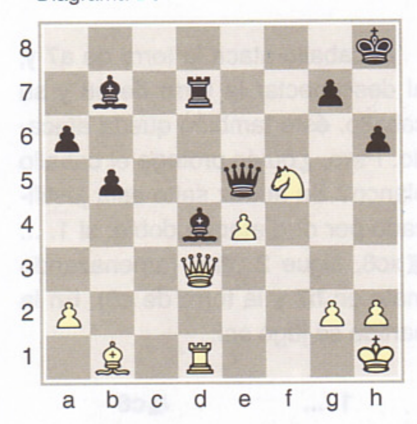


1. ♘e4! **...**

Al cortar la comunicación de dama y torre negras, las blancas rematan fácilmente la lucha.

Las dos piezas pesadas negras quedan atacadas y ninguna de ellas puede capturar el caballo; es decir, si 1. ... ♜xe4??, 2. ♕f8++, y si 1. ... ♛xe4??, 2. ♕f8+ ♜xf8 3. ♖xf8++, una variante que antes no era posible, porque la torre no podía salir de la primera fila. Las negras se rindieron. Seljavkin-Belusenko (URSS, 1973).

Diagrama B612



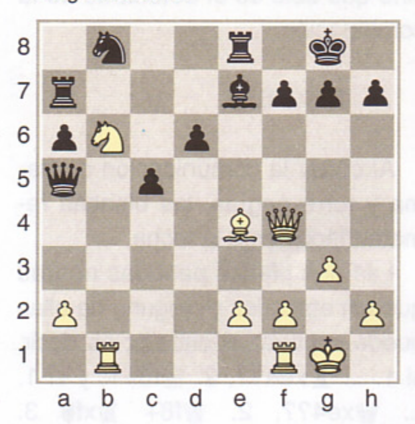
A esta posición llegaron Popiel y Marco en el Torneo de Montecarlo (1902) cuando, jugando negras, pueden rematar la partida en el acto con este movimiento:

1. ... ♝g1!

Las blancas quedan perdidas, ante el ataque de mate y sobre su dama. Obsérvese que, al jugar, el alfil plantea la amenaza de mate sobre h2, en conjunción con su dama, mientras que el ataque sobre la dama lo plantea la torre negra que queda liberada por el desplazamiento de alfil.

Hay casos en que el ataque doble se presenta bajo una forma más complicada, como en la posición del *diagrama B613*.

Diagrama B613



Las blancas tienen un peón de menos, pero están en condiciones de explotar su mejor coordinación de piezas:

1. ♘c8! ...

El caballo ataca la torre de a7 y, al desconectar la torre de e8 y su caballo, éste también queda atacado. Pero, ¿*quién* protege el caballo blanco? Su audaz salto está justificado por otro ataque doble: si 1. ... ♜xc8, sigue 2. ♕f5 (amenazando mate en h7 y la torre de c8). En la partida se jugó así:

1. ... ♞c6

Si 1. ... ♜c7, 2. ♖xb8 ♜cxc8 3. ♖xc8 ♜xc8 4. ♕f5, repitiéndose la idea del ataque doble.

2. ♘xa7 ♞xa7


J. Senda

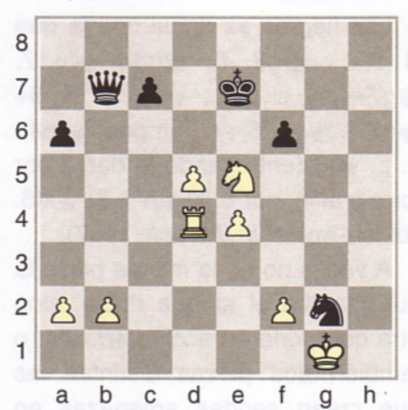
3. ♗d5 ...

Y las negras se rindieron, puesto que si 3. ... ♝f6, sigue 4. ♖b7, con nuevo ataque doble sobre a7 y f7. Kaspárov-Ligterink (Olimpiada de Malta, 1980).

Apoteosis del jaque doble

La amenaza de un jaque doble que planea sobre la posición y que permite forzar el juego, de forma que obliga a la dama negra a realizar jugadas únicas, es el tema recurrente que veremos en el siguiente estudio (de 1910), obra de un artista de la composición llamado Alexei Troitzky.

Diagrama B614



Las blancas tienen torre y dos peones por la dama contraria, aunque podrían ganar material con 1. ♘c6+ ♚d6 2. ♖b4, seguido de 3. ♔xg2, pero existe una forma de rematar el juego brillantemente:

1. ♖b4 ♛c8

Si 1. ... ♛xb4?, 2. ♘c6+ y 3. ♘xb4. Peor aún sería 1. ... ♛a8, porque las blancas ganarían la dama con 2. ♖b8! Vemos ya que estas amenazas se basan en un jaque doble latente de caballo.

2. ♖b8! ♛h3

De nuevo, si 2. ... ♛xb8, 3. ♘c6+ y 4. ♘xb8.

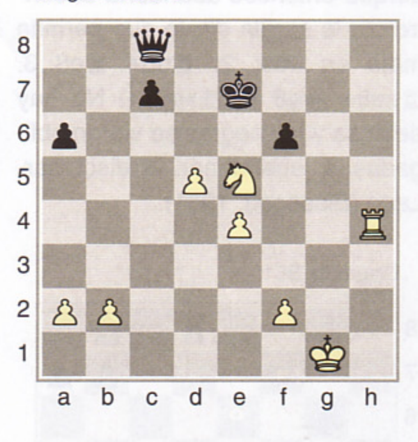
3. ♖h8! ♞h4

Única, ya que si 3. ... ♛xh8, 4. ♘g6+ y 5. ♘xh8.

4. ♖xh4! ♛c8

Una vez más es tabú la torre, puesto que, si 4. ... ♛xh4, sigue 5. ♘g6+ y 6. ♘xh4.

Diagrama B615



5. ♖h8! ♛b7
6. ♖b8! ...

La dama negra ha vuelto a su posición inicial, pero la torre blanca ha conseguido situarse en la casilla óptima, ya que ahora, tanto si 6. ... ♛xb8, como si 6. ... ♛a7, sigue 7. ♘c6+, ganando la dama. Las maniobras de las blancas responden al tema conocido en composición artística como de *dominación*.


Albert Fortuny

Clavada

La **clavada** es una de las figuras que con más frecuencia aparecen sobre el tablero, y da lugar a innumerables combinaciones.

Se produce cuando una pieza no puede jugar (o tiene dificultades para hacerlo) por estar en línea con otras dos: una de su bando, situada detrás de ella y otra enemiga.

La clavada es puramente lineal, de modo que rey, caballo y peón no pueden ejercer la clavada, pero sí todas las demás piezas.

Una clavada es *absoluta* cuando la pieza clavada cubre a su rey. Esto significa que la pieza **no** puede moverse (o que sólo puede hacerlo sobre la línea de ataque). Es *relativa*, cuando detrás de ella está situada cualquier otra pieza, lo que no impide teóricamente jugar a la pieza clavada, aunque eso suponga perder material.

En el *diagrama B621* el alfil blanco ejerce una clavada absoluta sobre la torre de f7, que no puede moverse por cubrir a su rey. Al no existir ninguna posibilidad de *taponar* la acción del alfil, es inevitable que la torre se pierda.

Diagrama B621



Diagrama B622



En la posición del *diagrama B621* existía una clavada pura y simple. La mayoría de las veces las clavadas se dan por una combinación ofensiva o defensiva. En el *diagrama B622* las blancas ganan con una combinación muy simple: **1. ♗b5!** (clavada absoluta: la dama sólo podría jugar a d7 o capturar el alfil) **1. ... ♛xb5** (la dama negra ha sido atraída a un jaque doble) **2. ♘xc7+** y **3. ♘xb5**.

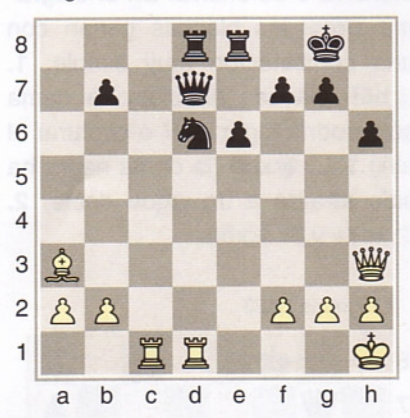
Diagrama B623



En esta posición tenemos un caso de doble clavada. El alfil negro ejerce una clavada absoluta sobre la dama blanca, puesto que detrás de ella se encuentra el rey. Al no existir la posibilidad de interponer pieza alguna en el camino entre el alfil y la dama blanca, ésta debería perderse.

Vemos, sin embargo, que hay una torre blanca en c1, lo que significa que la torre podría sacrificarse, como mal menor, por el alfil. Pero pensemos un poco más: la torre clava, a su vez, al alfil, lo que impide a las negras capturar la dama contraria. Así pues, las blancas tendrían tiempo de jugar, por ejemplo, 1. ♔h1 y, si también el rey negro se aparta, entonces la dama blanca se aparta de la línea de ataque del alfil. Pero, ¿eso es todo? No. Resulta que las blancas tienen una posición muy favorable en la que, lejos de intentar defenderse, deben pensar en cómo sacar provecho de ella. Con **1. b4!**, explotando precisamente la clavada de la torre sobre la columna **c**, ganan el alfil y la partida.

Diagrama B624



Los ejemplos anteriores lo han sido de clavadas absolutas. Veamos ahora un caso de clavada relativa. En esta posición el caballo negro está clavado y las blancas amenazan capturarlo, y la única forma de protegerlo parece ser 1. ... ♕e7, que no es satisfactoria, porque el caballo seguiría estando clavado, esta vez por el alfil. Sin embargo, las negras disponen de una buena defensa activa: **1. ... ♞e4!**, después de lo cual no sirve 2. ♖xd7, por 2. ... ♞xf2+ 3. ♔g1 ♞xh3+ 4. gxh3 ♜xd7, ya que las negras habrían ganado calidad y peón. Además del jaque doble en f2, las negras amenazan 2. ... ♕xd1+ y mate, de modo que habrá que proteger ambos puntos. No es buena 2. ♕f3, por 2. ... ♕xd1+! 3. ♖xd1 ♜xd1+ 4. ♕xd1 ♞xf2+ y 5. ... ♞xd1, con torre de ventaja. La mejor defensa parece ser **2. ♖f1**, pero las negras tienen la iniciativa, por ejemplo, con 2. ... ♕d2, además de haber superado el inconveniente de la clavada.


J. Senda

A continuación vamos a ver algunos interesantes casos, tomados del ajedrez de alta competición.

Diagrama B625



En esta posición las negras tienen un importante peón de ventaja (el peón de b7, pasado), pero la existencia de alfiles de distinto color les hacía concebir a las blancas esperanzas de una resistencia *heroica*. Sin embargo, tales esperanzas se vinieron abajo, por culpa de una simple clavada:

1. ... ♕xg2+!
2. ♕xg2 ♜xe2

Las blancas tuvieron que rendirse a la evidencia, ya que su dama no puede desviarse de la diagonal del alfil enemigo por lo que, aun cambiándola por el alfil, quedarán totalmente perdidas. Kotov-Botvínik (Leningrado, 1939).

Diagrama B626



El hecho de que el rey blanco esté situado enfrente de su torre de g8, les dio a las negras la idea combinativa en esta posición:

1. ... ♛xd4!

Con ello se elimina la pieza defensora del punto f3.

2. ♗xd4 ♞f3+

Las negras explotan el tema de la clavada (en este caso, el peón de g2, que cubre a su rey).

3. ♔f1 ♝b5+

Las blancas se rindieron, ya que no pueden evitar el mate a la siguiente: el caballo cubre las casi-

llas negras (e1, g1) y el alfil ataca las blancas (f1, e2). Subarevic-Trifunovic (Yugoslavia, 1947).

Diagrama B627



Juegan blancas. El factor clave es que el rey negro sigue en el centro y el segundo factor significativo es que el alfil negro está clavado por la torre de e1. Esto les permitió a las blancas rematar el juego con una sencilla combinación:

1. ♖c1! ...

Las negras se rindieron en el acto, pues si la dama se retira, pierden la torre de c8 como mínimo, y si 1. ... ♛xa3, 2. ♖xc8+ ♚d7 3. ♖c7+! (la clave de la combinación; de no existir este jaque, las negras recuperarían la torre) y 4. bxa3, con torre de ventaja. Tahl-Timman (Reykjavik, 1988).

Diagrama B628



El proceso que llevó al maestro Kurt Richter (conocido como *el Verdugo de Berlín* por su destreza combinativa) a descubrir la combinación ganadora es la idea de que las negras defienden un posible mate en h7 con una pieza que está desprotegida: el caballo de f6. Si las blancas pudieran eliminarlo o desviarlo, su torre de h3 daría el mate en cuestión. Ahora bien, ¿cómo podría atacarse el caballo?

1. d5! ...

Con este sacrificio de peón se despeja la gran diagonal negra. Este tema combinativo, que estudiaremos más adelante, se conoce como *liberación de líneas* (*o de espacio*).

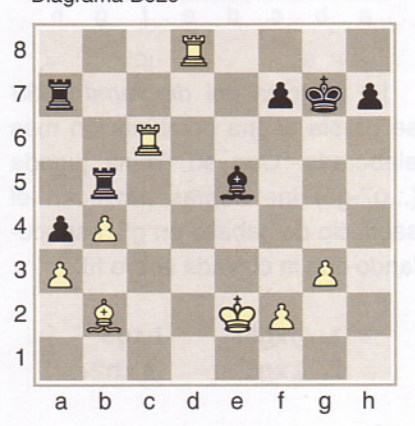
1. ... ♝xd5

Si 1. ... exd5, seguiría lo mismo.

2. ♕d4 ...

Las negras se rindieron. No hay defensa contra la doble amenaza 3.♖xh7++ (el caballo está clavado) y 3. ♕xf6+. Si 2. ... e5, 3. ♕xd5 pues, como sabemos, el caballo no puede moverse. K. Richter-Rodatz (Bad Oeynhausen, 1937).

Diagrama B629



Esta posición es pura geometría: las torres blancas pasan al ataque, moviéndose impunemente por casillas atacadas, gracias a la fuerza del alfil blanco que clava a su colega negro de e5.

1. ♖b8! ...

Especulando con el tema de la clavada: si 1. ... ♜xb8?, 2. ♗xe5+ (ataque doble) y 3. ♗xb8.

1. ... ♜d5!

Prácticamente única, como podrá comprobar el lector, si busca la solución.

2. ♖d6! ...

Sigue el acoso a la torre negra, con la misma idea.

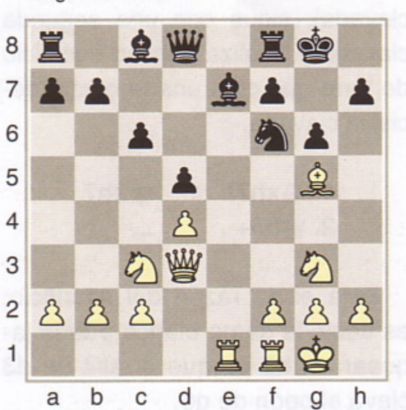
2. ... ♝xb2

Las negras no tienen una defensa eficaz. Si 2. ... ♜xd6, 3. ♗xe5+ ♜f6 4. ♖b6, y ganan la torre clavada de f6.

3. ♖xd5 ♝xa3
4. ♖a5 ...

Las negras abandonaron. Panno-Bolbochán (Argentina, 1971).

Diagrama B630



Aquí las blancas iniciaron un ataque ganador, a partir de la idea de la clavada del caballo f6:

1. ♖xe7! ♛xe7
2. ♕f3 ♚g7
3. ♘ce4! ...

Una forma muy precisa de proseguir el ataque.

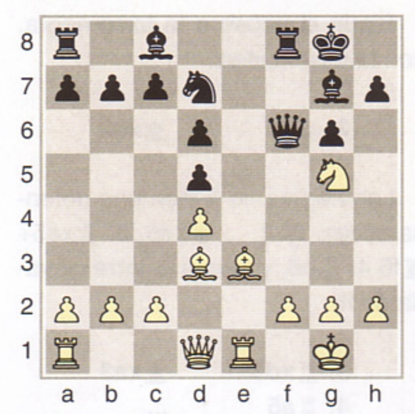
3. ... dxe4
4. ♘xe4 ♛e6

Ni siquiera servía, como recurso, 4. ... ♛xe4??, debido a 5. ♕xf6+ ♚g8 6. ♗h6, con mate inevitable.

5. ♗xf6+ ♚g8
6. ♕f4 ...

Las negras se rindieron. Spielmann-Wahle (Viena, 1926).

Diagrama B631



En esta posición vamos a ver una interesante combinación, que empieza con un ataque doble para incorporar la dama (gracias a una clavada), sigue con una segunda clavada y finaliza con un sacrificio de torre que crea una tercera y decisiva clavada.

1. ♘xh7! ♚xh7
2. ♕h5+ ...

Ésta es la razón del sacrificio; es decir, la dama blanca puede jaquear en h5 porque el alfil de d3 clava el peón de g6.

2. ... ♚g8
3. ♗xg6 ♜f7
4. ♕h7+ ♚f8
5. ♗h6 ...

Nueva clavada, que amenaza 6. ♕h8++.

5. ... ♝xh6
6. ♕xh6+ ♛g7
7. ♖e8+! ...

Diagrama B632



Esto resulta definitivo. Con este sacrificio quedará clavada la torre negra de f7, lo que permitirá a las blancas ganar limpiamente la dama contraria. Partida Todorcevic-Jean (París, 1969).

Diagrama B633



La posición del *diagrama B633* se presta a una combinación más elaborada. Con su última jugada (...g7-g5) las negras provocan el sacrificio de caballo en g5, especulando con la clavada sobre f6.

1. ♘xg5! hxg5
2. ♗xg5 ♝xh2+

Éste era el contrasacrificio en que confiaban las negras.

3. ♔h1! ...

Si 3. ♔xh2, sigue 3. ... ♞g4+ y 4. ... ♛xg5.

3. ... ♚g7

Diagrama B634



Se ha llegado al momento crítico de la secuencia. Ahora las blancas realizan una preciosa jugada de desviación:

4. ♖d7! ...

La torre penetra en la séptima fila, ¡en una casilla dominada por tres piezas contrarias! Claro está que dos de ellas no pueden capturarla por estar clavadas (caballo y alfil). Pero tampoco puede hacerlo la dama, pues si 4. ... ♛xd7?, 5. ♕xf6+ ♚g8 6. ♗h6.

4. ... ♜h8

Un desesperado recurso de contraataque, que resulta interesante pero insuficiente.

5. ♖xe7 ♝e5+
6. ♔g1 ♝xc3
7. ♖1xe6! ...

Con ello se aprovecha otra clavada: ahora la del peón f7.

7. ... ♝xb2
8. ♖xb7 ♜h5
9. ♖xc6 ...

Las negras se rindieron poco después. Si 9. ... ♜xg5, sigue 10. ♖xb2, con un final ganado. Partida Delmar-Ivanco (Campeonato de Eslovaquia, 1956).

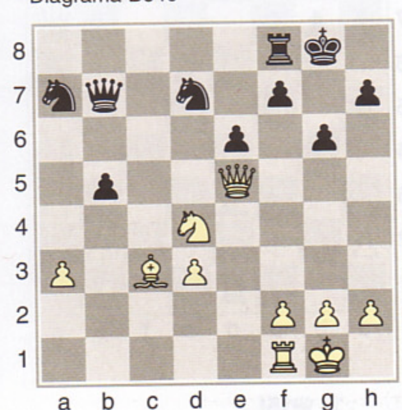

Albert Fortuny

El ataque descubierto

Se llama **ataque descubierto** a la figura combinativa que consiste en amenazar una pieza enemiga al descubrir una pieza propia, situada en la misma línea de ataque. Cuanto más importante sea la pieza atacada, tanto más peligroso resultará el ataque descubierto.

La forma más efectiva y drástica de ataque descubierto es el **jaque descubierto**, puesto que el objetivo de ataque, en tal caso, es el rey contrario.

Diagrama B640



Aquí, el *tren* dama + alfil blancos ejerce una tremenda fuerza latente sobre la gran diagonal, lo que se pone en evidencia con una sencilla combinación de mate:

1. ♕g7+!! ♚xg7

Las blancas han atraído el rey negro hacia un punto clave de la gran diagonal a1-h8. Ahora asestarán mate con alfil y caballo.

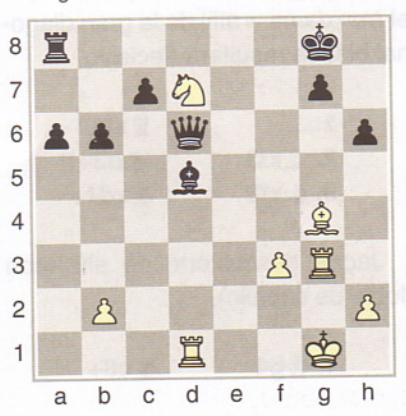
2. ♘f5+ ...

El jaque descubierto lo ejecuta, en este caso, el alfil, al ser despejada la gran diagonal negra. Pero también el caballo está dando jaque al mismo tiempo. Es, por tanto, un jaque de dos piezas que, para distinguir del jaque doble ya estudiado (es decir, una pieza que ataca dos objetivos simultáneos), lo llamaremos *doble jaque*. La diferencia consiste en que en el doble jaque dos piezas atacan *a la vez* un mismo objetivo: el rey enemigo.

2. ... ♚g8
3. ♘e7(h6)++

Partida Sveshnikov-Sherbakov (Moscú, 1991).

Diagrama B641



En el *diagrama B641* podemos ver que las negras amenazan 1. ... ♜d8, para ganar el caballo de d7, pero las blancas disponen de una combinación resolutiva:

1. ♖xd5! ♛xd5
2. ♘f6+! ...

Nuevo sacrificio de material. Ya que se trata de un jaque doble, es obligado tomar el caballo.

2. ... gxf6
3. ♗e6+ ...

El jaque descubierto (de torre), que es a la vez un jaque doble (el

Nivel básico

46

Curso de ajedrez

alfil también da jaque), de modo que las negras no pueden impedir la pérdida de su dama, y quedan con pieza de desventaja. Salwe-Marco (Ostende, 1907).

Diagrama B642



El remate de esta posición, en la que juegan negras, nos recordará la del *diagrama B640*, puesto que el *tren* dama + alfil de la gran diagonal blanca resultará decisivo.

1. ...	**♜xf3!**
2. ♗xf3	**♛xf3+!!**
3. ♔xf3	**♞xd4+**

Jaque descubierto de alfil (con doble de caballo).

4. ♔g4	**♝c8+**

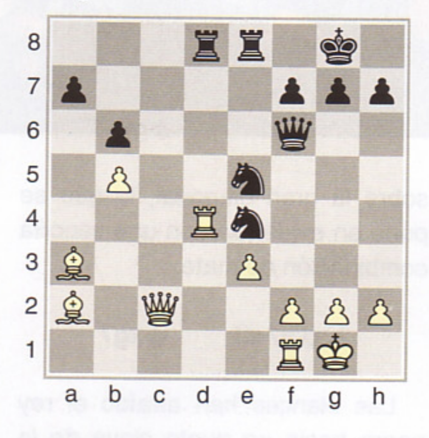
Las blancas se rindieron. Si 5. ♔h4, 5. ... ♞f3++. ¡Mate en el punto fatídico en el que se realizaron los sacrificios! Popov-Rjumin (Moscú, 1925).

Hay infinitas variedades de jaques descubiertos (o *en descubierta*). Una pieza indefensa o mal situada puede ser motivo suficiente para una combinación eficiente, basada en un jaque descubierto, como en los dos ejemplos que siguen.

En el *diagrama B643* las negras tienen una pareja de caballos al menos tan buenos como los alfiles contrarios, pero tienen dos factores favorables, que resultan decisivos: 1) la dama blanca está indefensa; 2) es su turno de juego.



Diagrama B643



1. ...	**♞f3+!**

Éste es un sacrificio que está basado en la indefensión de la dama blanca.

2. gxf3	**...**

Naturalmente, si 2. ♔h1, basta con 2. ... ♞xd4, etc.

2. ...	**♛g6+**
3. ♔h1	**♞g3+**

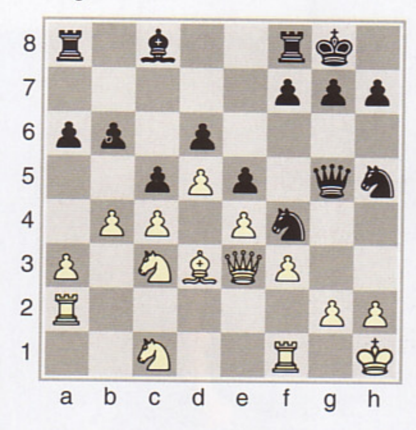
Ataque descubierto sobre la dama blanca.

4. hxg3	**♛xc2**

Partida entre Liublinsky y Baturinsky (URSS, 1945).

La misma idea se produjo en una partida más reciente, reflejada en el *diagrama B644*.

Diagrama B644



Juegan negras:

1. ...	**♞g3+!**

Para liberar la columna **h** y permitir el jaque de dama que sigue.

2. hxg3	**...**

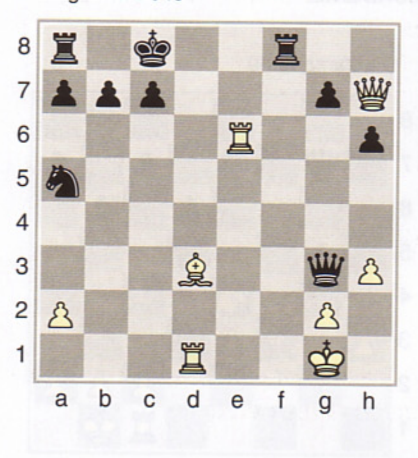
Si 2. ♔g1, 2. ... ♞xf1.

2. ...	**♛h6+**
3. ♔g1	**♞h3+!**

El jaque ganador, que da lugar a un ataque descubierto, como en la posición anterior. Si 4. gxh3, 4. ... ♛xe3+. Belliard-Nevednichy (Olimpiada de Moscú, 1994).

Una jugada muy *sencilla* decide la posición clásica del *diagrama B645*.

Diagrama B645



1. ♛f5!	**...**

Un ataque múltiple: amenaza el mortal descubierto 2. ♖e8++, ade-

más de atacar la torre de f8 y el caballo de a5, por lo que la captura de la dama es obligada.

1. ... **♜xf5**

Las blancas han desviado la torre contraria de la última fila y el rey negro sucumbirá ante un sencillo ataque, basado en un doble jaque descubierto de alfil y torre.

2. ♖e8+ **♚d7**
3. ♗b5++

Partida Steinitz-Schlesser (Londres, 1863).

Diagrama B646



En esta posición juegan blancas. Las negras tienen pieza de ventaja y están dispuestas a devolverla (aunque el alfil negro clava la torre de f3 –clavada relativa–, ésta puede clavar a su vez el alfil, jugando a g3). Por otra parte, el alfil blanco de b2 ejerce una clavada absoluta sobre el caballo de f6. Con la combinación que sigue, las blancas demostrarán que el rey negro pende de un hilo.

1. ♖xf6!! **...**

La manera más efectiva de rematar el rey negro.

1. ... **♝xd1**

Si 1. ... ♛xf6??, 2. ♕xg4+ ♚h8 3. ♗xf6++.

2. ♖g6+! **...**

Comienza la serie de jaques descubiertos...

2. ... **♚h7**
3. ♖g7+ **...**

Ahora el descubierto es del otro alfil, mientras que la torre completa el doble jaque, apoyada por el alfil de b2.

3. ... **♚h8**
4. ♖h7+! **...**

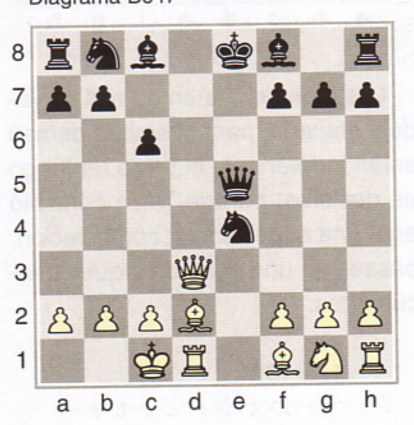
La misma maniobra escalonada, cambiándose los papeles de los alfiles.

4. ... **♚g8**
5. ♖h8++

Obsérvese que las jugadas del rey negro en esta secuencia han sido todas forzadas.

El jaque descubierto es particularmente demoledor cuando la víctima es un rey retrasado en su casilla inicial, lo que será el tema de las dos posiciones que siguen.

Diagrama B647



A esta posición se llegó en una partida entre dos de los jugadores más famosos de su época (Réti-Tartakower; Viena, 1910). Las negras están subdesarrolladas y van a sufrir las consecuencias:

1. ♕d8+!! **...**

Una jugada de atracción del rey negro a una casilla fatal.

1. ... **♚xd8**
2. ♗g5+ **...**

Doble jaque descubierto, que fuerza uno de los dos mates siguientes: si 2. ... ♚e8, 3. ♖d8++, y si 2. ... ♚c7, 3. ♗d8++.

Diagrama B648



La idea es la misma en esta posición, aunque su materialización es un poco más difícil. Las negras han sacrificado calidad en c3, tras haber dirigido sus piezas contra el enroque enemigo, pero las piezas blancas están magníficamente situadas y pueden refutar, de forma impecable, el prematuro sacrificio de su rival.

1. ♕d8+!! **♚xd8**
2. ♘xe6+ **♚e8**

Si 2. ... ♚c8, 3. ♖d8++. Si 2. ... ♚e7, 3. ♗g5+ f6 4. ♘d8+, y mate en dos.

3. ♘xg7+! **...**

La clave de la combinación, para despejar la columna e.

3. ... **♝xg7**
4. ♗g5+ **...**

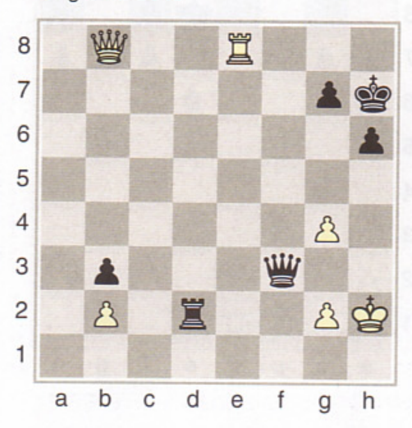
Sigue 5. ♖d8++. Bonch Osmolovsky-Baranov (Moscú, 1953). En estos dos ejemplos la combinación

ha sido posible (además de la concreta situación de piezas sobre el tablero) gracias a la debilidad de la última fila.

Un caso curioso

A veces el descubierto en apariencia más insignificante basta para decidir una partida.

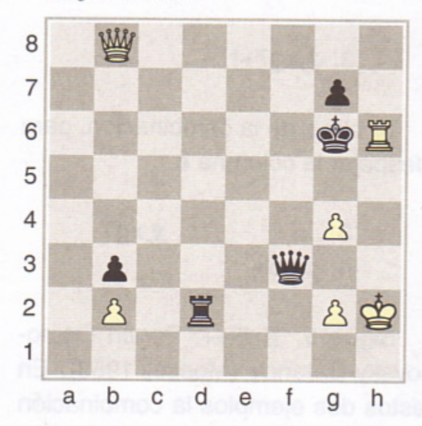
Diagrama B649



El *diagrama B649* refleja la posición de la partida Bronstein-Korchnoi (Leningrado, 1962), después de la jugada 37 de las negras. Las blancas acaban de jugar 37. ♖e8, consintiendo que la dama negra capturase un peón, con lo que amenazan mate en una (37. ... ♛xf3). ¿Fue un grave error o una jugada genial? Juzgue el lector por la combinación que sigue:

38. ♖h8+ **♚g6**
39. ♖xh6+!! **...**

Diagrama B650



Las negras abandonaron en este momento, puesto que si 39. ... gxh6, sigue 40. ♕g8+ ♚f6 41. ♕f8+ y 42. ♕xf3, y si 39. ... ♚xh6, 40. ♕h8+ ♚g6 41. ♕h5+ ♚f6 42. g5+, ¡el descubierto definitivo, que gana la dama!

El *molino* de Torre

El joven maestro mejicano, Carlos Torre, se enfrentaba al ex campeón del mundo, Emmanuel Lasker, en el gran Torneo Internacional de Moscú,1925. En un momento dado la partida entre ambos llegó a la posición que refleja el *diagrama B651*, cuando les correspondía jugar a las blancas.

Diagrama B651



Las blancas tienen su alfil clavado y atacado, pero si ambas damas están indefensas, el turno de juego es decisivo, porque Torre concibió aquí una espectacular combinación, basada en una serie de jaques descubiertos:

1. ♗f6!! **...**

Esta jugada supone, en realidad, un ataque doble (descubierto sobre la dama) y amenaza sobre la casilla g7, pero, ¡la dama blanca está *colgada*!

1. ... **♛xh5**
2. ♖xg7+ **♚h8**
3. ♖xf7+! **...**

Aquí podemos ver el primer descubierto.

3. ... **♚g8**
4. ♖g7+ **♚h8**
5. ♖xb7+ **...**

Las blancas van barriendo la séptima fila, y al mismo tiempo dan jaque.

5. ... **♚g8**
6. ♖g7+ **♚h8**

En este momento las blancas todavía podrían capturar el peón de a7, sin embargo, esto no resultaría productivo porque después la torre negra de a8 tomaría el peón blanco de a2.

Diagrama B652



7. ♖g5+! **♚h7**
8. ♖xh5 **♚g6**

Torre ha conseguido capturar la dama enemiga, pero su rival tiene ahora atacadas la torre de h5 y el alfil de f6.

9. ♖h3! **♚xf6**
10. ♖xh6+ **...**

Poco tiempo después, Lasker abandonó.

Las blancas tienen tres peones de ventaja y sus piezas están mejor situadas.

Esta famosa combinación se la conoce en el mundo ajedrecístico como *del molino*.


Albert Fortuny

La desviación

La **desviación** es una figura táctica basada en alejar una pieza clave de la defensa de un punto importante. Esto permite al bando atacante culminar una maniobra combinativa.

Este tema combinativo puede presentarse bajo numerosas formas y maniobras y la práctica es el mejor maestro, por lo que a continuación comentaremos diversos ejemplos ilustrativos.

Diagrama B658



Las blancas tienen aquí una abrumadora superioridad posicional y un peón de ventaja, pero en este momento no parece haber vías de invasión. Sin embargo, un atento examen de la posición nos permite detectar el punto débil:

1. ♕e8+! ...

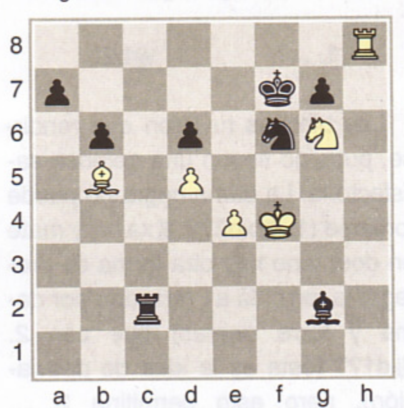
Un sacrificio de dama basado en el tema de desviación, que se apoya en detalles tácticos como la fuerza del peón de g7 y la existencia del peón de f5, que controla el punto e6.

1. ... **♜xe8**
2. ♗d5+ ...

Las negras se rindieron. Sólo pueden oponer pieza en la casilla e6 (ahora vemos el papel esencial del peón de f5), 2. ... ♜e6, pero tras 3. ♗xe6+ ♛xe6 4. fxe6, están perdidas. Fischer-Benko (Campeonato de EE.UU., 1965-66).

En el *diagrama B659* las negras pueden aspirar a ganar (dos peones de ventaja y el de e4 amenazado por dos piezas). Sin embargo, en ajedrez, como en la novela negra, las cosas casi nunca son lo que parecen... Si las blancas intentan acorralar el rey negro, con 1. ♔g5 (amenaza 2. ♖f8++), sigue 1. ... ♞xe4+.

Diagrama B659



La posición del rey negro es aquí tan comprometida que las blancas pueden permitirse el lujo de sacrificar una pieza para ganar:

1. ♗e8+! ...

Una elegante jugada de desviación del caballo negro, para realizar la maniobra antes indicada.

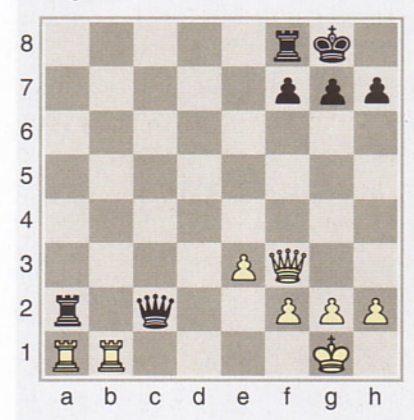
1. ... **♞xe8**
2. ♔g5 ...

Las negras se rindieron, al no poder evitar el mate en f8.

Las tres piezas blancas han creado un cerco infranqueable, ayuda-

das por el peón de d5, que ejerce el control del punto e6. Bondarevsky-Ufimtsev (URSS, 1936).

Diagrama B660

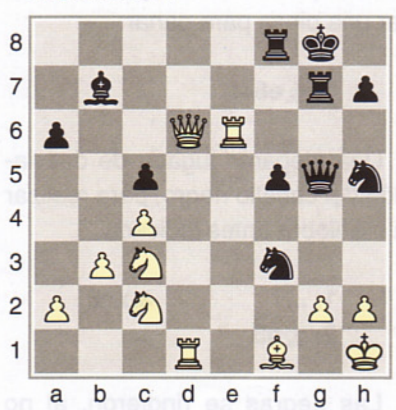


Aquí veremos una combinación basada en la debilidad de la primera fila, algo sorprendente, ya que ésta tiene la protección de las dos torres blancas. Las negras ganaron así:

1. ... ♛b2!

Las blancas tuvieron que rendirse, pues no tienen una defensa satisfactoria. La dama negra no puede tomarse (1. ♖xb2?? ♜xa1+, y mate en dos) y no hay otra forma de proteger la torre de a1 (atacada por dama y torre negras) que con 2. ♕d1?? (ésta es la idea de desviación), pero esto permitiría 2. ... ♛xf2+ 3. ♔h1 ♛xg2++. Fuster-Balogh (Hungría, 1964).

Diagrama B661



Las piezas negras ocupan posiciones dominantes contra el rey blanco y debe de haber más de una continuación ganadora, pero la que sigue sin duda es la más expeditiva y espectacular:

1. ... ♜d7!

Desviando la dama blanca del punto g3.

2. ♕xd7 ♞g3+!
3. hxg3 ♛h5++

Partida Ustinov-Stein (URSS, 1965).

Diagrama B662



Éste es otro caso en que la actividad de las piezas blancas permite un rápido desenlace:

1. ♕h6! ...

Un sacrificio del caballo, que no puede rehusarse, ya que las blancas amenazan mate en h7.

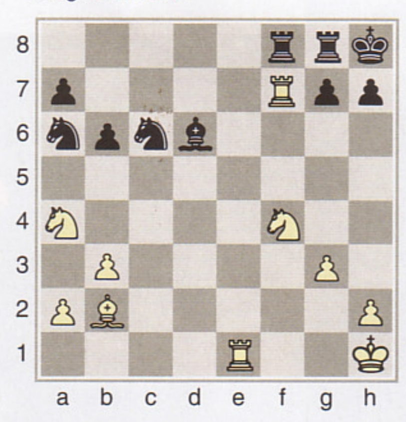
1. ... ♛xf6

Única, pues si 1. ... ♝xf6??, 2. ♕f8++. Ésta es la clave de la combinación: el alfil de e7 tiene un enorme peso defensivo, pues tiene a su cargo la protección de las casillas d8 y f8.

2. ♖d8+! ♝xd8
3. ♕f8++

Partida Aitken-Pein (Gran Bretaña, 1962).

Diagrama B663



El poderoso alfil de b2 llama la atención en este ejemplo. La torre blanca ha llegado a la séptima fila, pero es difícil que permanezca en ella, por el ataque sobre el caballo de f4. Sin embargo, las blancas van a rematar la lucha con una sorprendente secuencia combinativa:

1. ♖e4! ...

Amenaza 2. ♘g6+! hxg6 3. ♖h4++. La torre de f7 es tabú.

1. ... ♝xf4

Las negras liquidan la pieza amenazadora y esperan el cambio de un par de torres, pero...

2. ♗xg7+! ...

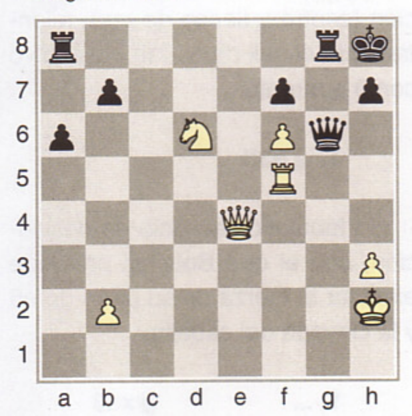
Al capturar en f4, el alfil ha dejado de proteger la casilla f8, lo que permite la combinación.

2. ... ♜xg7
3. ♖xf8+ ...

Las negras están perdidas. Si 3. ... ♜g8, 4. ♖exf4, etc., con calidad de ventaja. Furman-Witkowski (Polanica Zdroj, 1967).

La posición del *diagrama B664* nos permitirá familiarizarnos con una de las combinaciones típicas de desviación. La situación parece desesperada para las blancas, que además de tener calidad menos, se encuentran amenazadas de mate

Diagrama B664



en g1. Pero el juego se solucionará de forma espectacular:

1. ♖g5! **...**

Neutraliza la amenaza de mate sobre la columna **g** e inicia una combinación para desviar la dama negra de la defensa de f7 (si no estuviera protegido, ♘xf7 es mate).

1. ... **♛xf6**

Jugada única. Tanto 1. ... ♛xg5 como 1. ... ♛xe4 serían graves errores, por el mate en f7. Ahora sigue la clave de la desviación.

2. ♕d4! **...**

Y clava la dama negra, amenazando capturarla y ♘xf7++. No servía 2. ♕e5, con la misma idea, ya que las negras capturarían con jaque la dama enemiga.

2. ... **♜g6**
3. ♖xg6 **...**

Las negras se rindieron. Sigue 4. ♕xf6+.

Suba-Stiaua (Bucarest, 1953).

En el *diagrama B665* las blancas tienen gran ventaja posicional, debido a la actividad de sus piezas, el peón pasado (protegido) de d5, y, sobre todo, la fuerza de su pareja de alfiles. La amenaza de mate, con 1. ♗c3, se sugiere por sí sola, pero en tal caso las negras podrían

Diagrama B665

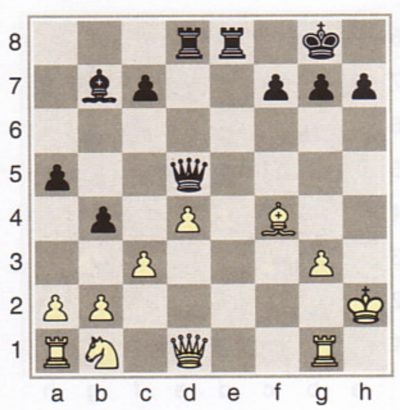


responder 1. ... ♛f8. Sin embargo, con una sencilla jugada intermedia, desvían definitivamente la dama negra de toda posibilidad de ayuda a su rey:

1. ♗b4 **♛a4**
2. ♗c3 **f6**
3. ♖xf6! **...**

Las negras se rindieron. Si 3. ... gxf6, 4. ♕xf6, seguido de mate. Opocensky-Mackenzie (Olimpiada de Praga, 1931).

Diagrama B666



Aquí las negras tienen pieza menos, pero el flanco de dama blanco sigue sin desarrollarse. Sorprende la fuerza de la *máquina* dama + alfil sobre la gran diagonal blanca. La torre de g1 detiene la amenaza de mate en g2 y h1 y la dama blanca controla la entrada de la dama contraria en h5 (que también sería mate). Estas dos piezas, atadas a la defensa de puntos clave, sugieren la posibilidad de una combinación decisiva.

1. ... **♜e1!!**

Una jugada magnífica, de *doble* desviación. La torre ataca las dos piezas pesadas blancas que sostienen la defensa de su rey y, si cualquiera de ellas se desplaza de la defensa de las casillas clave, el mate sería inmediato.

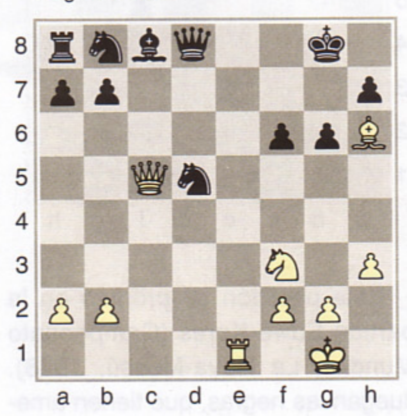
2. ♕g4 **...**

Ahora las negras ganarían sencillamente con 2. ... ♜xg1, etc., pero lo harán de forma más brillante.

2. ... **♛h1+!**
3. ♖xh1 **♜xh1++**

Belensky-Pirogov (Moscú, 1975).

Diagrama B667



También aquí tiene pieza menos uno de los bandos, las blancas, cuyas piezas son, no obstante, muy activas, en contraste con las negras, cuyo flanco de dama todavía está inédito, a pesar de que la partida se encuentra ya en un medio juego avanzado. El rey negro no tiene piezas defensoras en su entorno y ambos factores propician un rápido desenlace.

1. ♘g5!! **...**

Entregando una segunda pieza. Las blancas amenazan 2. ♕xd5+!

(desviación) 2. ... ♛xd5 3. ♖e8++. La idea del sacrificio es forzar la apertura de la diagonal a1-h8, para crear amenazas de mate sobre ella.

1. ... fxg5
2. ♕d4 ♛d7

Se amenazaba mate en g7.

3. ♖e8+! ♚f7

Si 3. ... ♛xe8??, 4. ♕g7++.

4. ♕g7+ ♚xe8
5. ♕f8++

Pogorelov-Janocha (Praga, 1988).

Diagrama B668



Esta posición se produjo en la partida Euwe-Keres (Campeonato Mundial; La Haya-Moscú, 1948). Juegan las negras, que tienen amenazado el punto g2 con dama y caballo. Como la dama blanca es la única pieza que protege tal casilla, Keres concibió el plan de desviar a la pieza defensora para ganar.

1. ... c6!
2. ♕xc6 ♜c3!

La idea del sacrificio de peón era permitir el ataque a la dama blanca, sin pérdida de tiempo.

3. ♕d5 ...

Lo más preciso. A cualquier otro desplazamiento de la dama blanca sobre la gran diagonal (♕b7, ♕a8) seguiría 3. ... ♜c2, y ganan.

3. ... ♜c5!

Mejor que 3. ... ♜c2 4. ♗d2 ♛e2 5. ♖f2 ♛d1+ 6. ♖f1 ♛xd2 7. ♕xd2 ♜xd2 8. ♖f2, con un final en el que las blancas tienen dos peones pasados y unidos por la pieza.

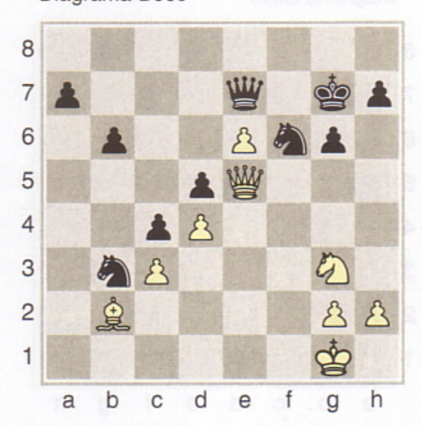
4. ♕d2 ♜xc1!

Las blancas se rindieron.

Botvínik contra Capablanca

En el gran Torneo AVRO (siglas de una cadena holandesa de radiodifusión) de 1938, participaron los mejores maestros de la época. Uno de los duelos estelares fue el que enfrentó al veterano Capablanca, un ex campeón del mundo (50 años), con Botvínik, el joven fenómeno soviético de 26 años. En una partida muy disputada, se llegó a la posición del *diagrama B669*.

Diagrama B669



Las blancas tienen un peón pasado avanzado, en e6, y una dama dominante, muy fuerte, que clava el caballo enemigo. Por otro lado, tienen un peón de desventaja y un alfil que parece no tener juego. Las negras cuentan con un peón pasado en la columna **a** y un caballo instalado en campo enemigo. Ahora bien, *las cosas podrían no ser lo que parecen...* En realidad, el caballo está fuera de la escena de la acción (centro y flanco de rey), mientras que el alfil no es tan inofensivo como aparenta...

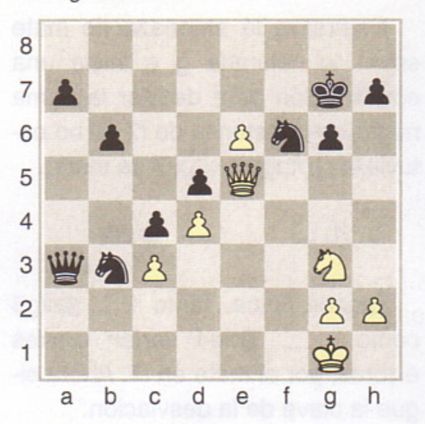
1. ♗a3!! ...

Un fabuloso sacrificio de desviación, con el que Botvínik pretende explotar la fuerza de su peón de e6 y la clavada del caballo.

1. ... ♛xa3

Si, por ejemplo, 1. ... ♛e8, seguiría 2. ♕c7+ ♚g8 3. ♗e7 ♞g4 4. ♕d7, y las blancas ganan.

Diagrama B670



2. ♘h5+! gxh5

Si 2. ... ♚h6 (con idea de forzar un jaque perpetuo), 3. ♘xf6 ♛c1+ 4. ♔f2 ♛d2+ 5. ♔g3 ♛xc3+ 6. ♔h4! ♛xd4+ 7. ♘g4+!

3. ♕g5+ ♚f8
4. ♕xf6+ ♚g8
5. e7 ...

Capablanca se rindió. La tentativa de perseguir el rey blanco no tiene éxito. Por ejemplo: 5. ... ♛c1+ 6. ♔f2 ♛d2+ 7. ♔g3 ♛e3+ (7. ... ♛e1+ 8. ♔h3) 8. ♔h4 ♛e4+ 9. ♔xh5 ♛e2+ 10. ♔h4, y el rey blanco acaba eludiendo los jaques. Como hemos visto, el caballo no ha contribuido en absoluto a la defensa, ni tampoco en la secuencia de acoso al rey blanco.

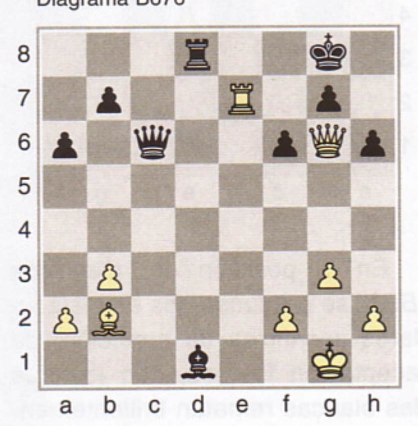

Albert Fortuny

La atracción

La **atracción** consiste en obligar a una pieza enemiga (generalmente, el rey o la dama) a situarse en un punto determinado, lo que permitirá que se culmine con éxito una combinación, ya sea de mate, ya para ganar material o para forzar tablas.

Ilustraremos con ejemplos prácticos esta figura combinativa.

Diagrama B676



En la posición del *diagrama B676* el rey negro está amenazado de mate en g7 y no parece existir una defensa eficaz. Sin embargo, juegan negras, que disponen de una combinación ganadora:

1. ... ♕h1+!!

Un espectacular sacrificio de dama, cuyo objetivo es *atraer* el rey blanco para ganar un tiempo decisivo con el jaque de alfil que sigue, a la vez que se da paso a la torre sobre la columna **d**.

2. ♔xh1 ♝f3+
3. ♔g1 ♜d1++

El valor del tiempo (o turno de juego) ha sido aquí decisivo. Seitz-Rellstab (Bad Pyrmont, 1933).

Diagrama B677

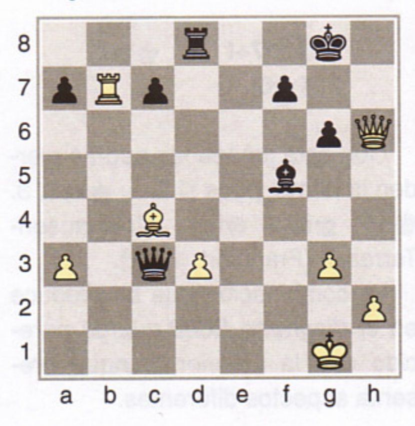


En esta posición la dama blanca, al no ver peligro alguno, acaba de tomar un peón en c7. Pero va a producirse una sorpresa, porque la configuración de piezas permite a las negras un remate inapelable.

1. ... ♕h3+!!

Un fantástico sacrificio de atracción. Las blancas se rindieron en el acto, puesto que si 2. ♔xh3, 2. ... ♝f1++, y si 2. ♔f2 (o 2. ♔g1), 2. ... ♕f1++. Es importante observar que mientras el alfil *ejecutor* cubre las casillas de la diagonal fatídica (f1-h3), las posibles casillas de escape g4 y h4 están atacadas por caballo y peón negro de g5. Andersson-Hartston (Hastings, 1972-73).

Diagrama B678



En el *diagrama B678* vamos a ver una doble atracción absolutamente perfecta:

1. ♗xf7+! ♚xf7

Es evidente que aceptar el alfil es jugada única. El rey se ha atraído a la séptima fila.

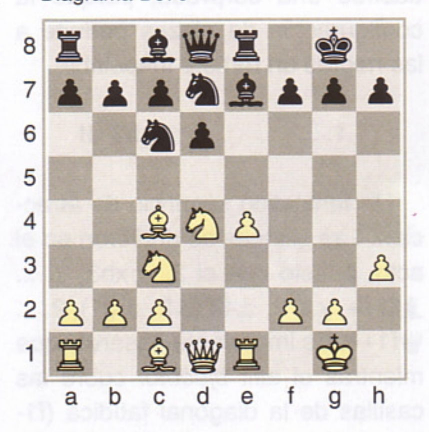
2. ♖xc7+! ...

Jaque doble (rey + dama), que atrae también la dama negra a la séptima fila.

2. ... ♛xc7
3. ♕h7+ ...

Las negras se rindieron, pues pierden la dama. Mecking-Tan (Interzonal de Petrópolis, 1973).

Diagrama B679



El *diagrama B679* refleja una posición de la Defensa Philidor que, desde esta partida, se considera una trampa de apertura. Juegan blancas y ganan de este modo:

1. ♗xf7+! ♚xf7
2. ♘e6! ...

Con esta jugada las negras pierden la dama, pues si 2. ... ♚xe6, 3. ♕d5+ ♚f6 4. ♕f5++. Holzhausen-Tarrasch (Francfort, 1912).

La combinación que se produce en el *diagrama B680* guarda parecido con la anterior, aunque presenta aspectos diferentes.

Diagrama B680



1. ♘f7! ♚xf7

Si 1. ... ♛c8, 2. ♕xe6, y amenaza 3. ♘h6+ y el mate *de la coz*, que ya conocemos, con 3. ... ♚h8 4. ♕g8+! ♜xg8 5. ♘xf7++.

2. ♕xe6+!! ...

He aquí la segunda atracción del rey negro.

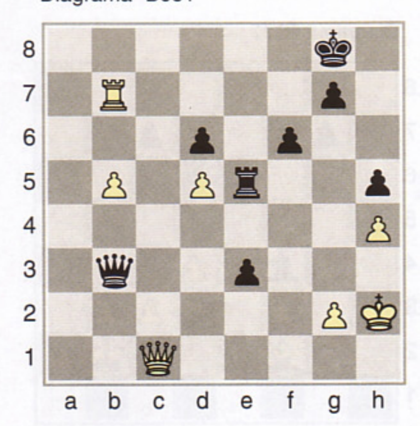
2. ... ♚g6

Si 2. ... ♚xe6, 3. ♘g5++, y si 2. ... ♚f8, 3. ♘g5.

3. g4! ...

Amenaza 4. ♗xf5++, y si 3. ... ♝e4, 4. ♘h4++. Aliojin-Feldt (Tarnopol, 1916).

Diagrama B681



Juegan negras, en esta posición en la que ambos reyes están amenazados. La partida se decidirá por una secuencia combinativa basada en la atracción.

1. ... e2!
2. ♕c7 ...

Amenaza mate en g7. Las negras ganarán ahora el tiempo que necesitan, mediante un sacrificio de atracción.

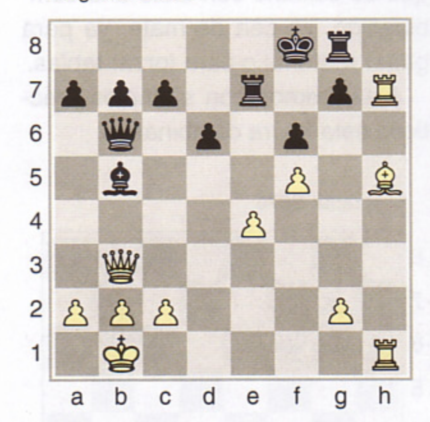
2. ... ♛g3+!
3. ♔xg3 ...

Si 3. ♔g1(h1), sigue 3. ... e1=♛++, o bien 3. ... e1=♜++.

3. ... e1=♛+

Las blancas abandonaron, ya que hay mate en tres (o menos) jugadas. Por ejemplo: si 4. ♔f3, sigue 4. ... ♛e3++; si 4. ♔h2, 4. ... ♛xh4+ 5. ♔g1 ♜e1++, y si 4. ♔h3, sigue 4. ... ♜e3+ 5. ♔h2 ♛xh4+ 6. ♔g1 ♜e1++. Tolush-Keres (Leningrado, 1939).

Diagrama B682



En la posición del *diagrama B682* se producen dos espectaculares sacrificios de atracción, de aceptación forzosa, con los que las blancas rematan brillantemente el juego.

1. ♕xg8+!! ♚xg8
2. ♖h8+! ...

Segundo sacrificio de atracción, de obligada captura.

2. ... ♚xh8
3. ♗f7++

Con este descubierto, el alfil cubre la única casilla de escape (g8), por lo que el jaque de torre sobre la columna **h** resulta definitivo. Krylov-Tarasov (Leningrado, 1961).

Diagrama B683



Las blancas acaban de cubrirse del jaque en e3, con ♕f3? Sin embargo, a su conductor (nada menos que el gran maestro Bent Larsen, uno de los mejores jugadores del mundo en los años sesenta-setenta) se le escapó una combinación que decide el desenlace del juego:

1. ... g4+!
2. ♔xg4 ♝h5+!

Atracción a un punto fatídico. Las blancas se rindieron, pues si 3. ♔xh5 (de otro modo, pierden la dama), 3. ... ♛g5++. Larsen-Spassky (Linares, 1981).

Diagrama B684



La resolución del juego, en el *diagrama B684*, se basa en un jaque doble, gracias a la activa posición de los caballos blancos:

1. ♘7g6! ...

El primer ataque doble, lo que fuerza la aceptación del sacrificio.

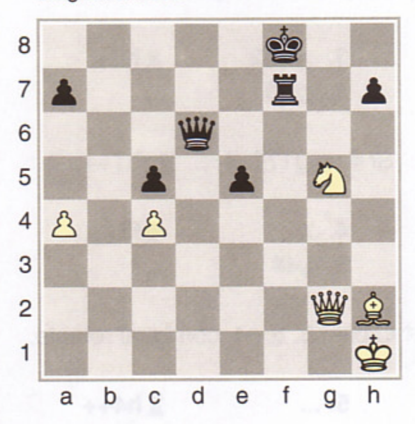
1. ... hxg6
2. ♕e7+ ♚g8
3. ♕xf8+! ...

Atracción del rey negro a un jaque doble decisivo.

3. ... ♚xf8
4. ♘xg6+ ...

Las negras se rindieron, puesto que sigue 5. ♘xf4. Alatorzev-Kan (Moscú, 1949).

Diagrama B685



El material está aquí más o menos equilibrado (dos piezas menores por torre y dos peones), pero, ya que juegan las blancas, parece que con 1. ♘xf7 van a quedarse con pieza de ventaja a cambio de dos peones. Sin embargo, no es posible capturar la torre, a causa de 1.... ♛d1+, y las negras consiguen jaque perpetuo sobre la diagonal d1-h5 (si 2. ♗g1, 2. ... ♛h5+; si 2. ♕g1, 2. ... ♛f3+, etc.).

La situación general de las piezas favorece, con todo, a las blancas, que pueden realizar una combinación ganadora.

1. ♕a8+! ♚g7

Si 1. ... ♚e7, 2. ♕xa7+, etc.

2. ♗xe5+!! ...

Inesperado jaque doble, que es la primera clave de la combinación.

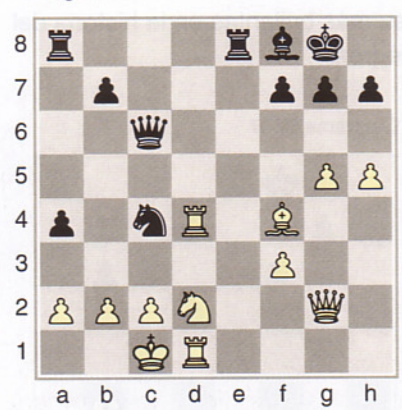
2. ... ♛xe5
3. ♕h8+! ...

La atracción definitiva, que fuerza un jaque doble y la consiguiente ganancia de material.

3. ... ♚xh8
4. ♘xf7+

Las negras abandonaron, pues sigue 5. ♘xe5, y las blancas quedan con pieza de ventaja en un final ganado. Obsérvese que en la segunda jugada no era efectiva 2. ♕h8+, a causa de 2. ... ♚g6. Petrosián-Simagin (Moscú, 1956).

Diagrama B686



En esta posición con enroques opuestos y ataques mutuos, las negras tienen la ventaja de piezas más activas, junto con otra no menos esencial: la del turno de juego:

1. ... ♞xb2!
2. ♔xb2 ♝a3+!

Nuevo sacrificio con atracción del rey blanco, que en caso de aceptarse perdería rápidamente: 3. ♔xa3 ♛c3+ 4. ♘b3 axb3+, etc.

3. ♔b1 ♛c3
4. ♘c4 ...

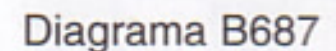
La esperanza de las blancas: el caballo protege el punto b2, a la vez que ataca el alfil de a3, pero...

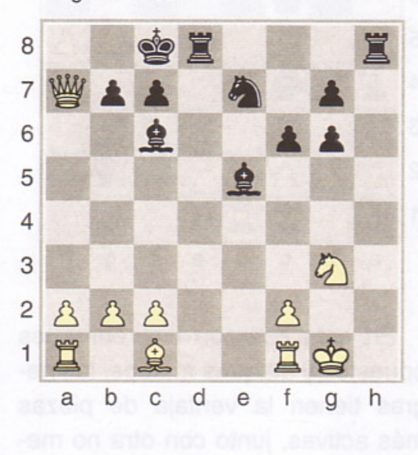
4. ... ♛xd4!

Las blancas se rindieron, pues no es posible 5. ♖xd4, a causa de la indefensión de la primera fila: 5. ... ♜e1+, y mate en dos. Glek-Chiburdanidze (URSS, 1983).

Una combinación portentosa

La posición del *diagrama B687* se produjo en la partida Schiffers-Chigorin (San Petersburgo, 1897), pero la combinación que vamos a mostrar no llegó a plasmarse sobre el tablero. Las negras (que juegan) tienen tan sólo un alfil por la dama contraria. Sin embargo, la situación de sus piezas resulta tan amenazadora que podrían haber rematado la lucha con una de las combinaciones más brillantes en la historia del ajedrez.





1. ... ♜h1+!!

Con ello provocan la desviación del caballo.

2. ♘xh1 ♝h2+!

Por si su desventaja fuera poca, las negras han entregado dos piezas más en una precisa secuencia táctica. ¡Las tres piezas que les quedan bastarán para dar mate!



3. ♔xh2 ♜h8+
4. ♔g3 ...

Si 4. ♔g1??, 4. ... ♜xh1++.

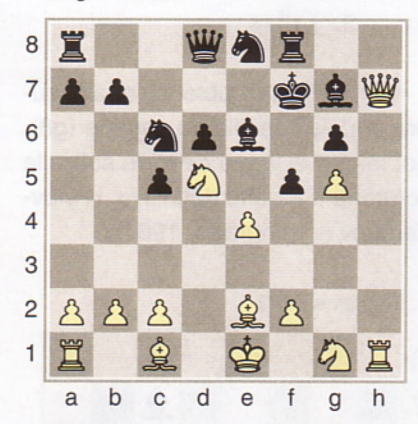
4. ... ♞f5+
5. ♔f4 ...

O bien 5. ♔g4, con igual remate.

5. ... ♜h4++

El debut internacional de China

En la Olimpiada de Buenos Aires (en 1978) hizo su debut oficial en una competición por equipos nacionales la selección de la República Popular de China. En su encuentro con el potente equipo de Holanda, nadie hubiera apostado por los asiáticos y menos aún por su segundo tablero, en el que un desconocido (Liu Wenche, blancas) se enfrentaba al gran maestro Donner. Apenas comenzado el medio juego, se llegó a la posición del *diagrama B688*.



Las blancas realizaron aquí un impresionante sacrificio de dama:

1. ♕xg6+!! ...

Un sacrificio de atracción, que lleva al rey negro a una imparable secuencia de mate.

1. ... ♚xg6

Si 1. ... ♚g8, naturalmente, 2. ♕xe6+, etc.

2. ♗h5+ ♚h7
3. ♗f7+ ...

Un ataque descubierto, que cubre la casilla g8.

3. ... ♝h6

Única, como puede comprobarse.

4. g6+! ♚g7

Si 4. ... ♚h8, 5. ♖xh6+ ♚g7 6. ♖h7++.

5. ♗xh6+ ...

Donner se rindió, puesto que si 5. ... ♚h8, sigue un nuevo jaque descubierto, esta vez definitivo: 6. ♗xf8++. Una formidable victoria, elaborada a partir de un activo juego de apertura. China se clasificaría, finalmente, en una digna posición, superando con nota su primera actuación internacional.

Este Test constará de seis preguntas y 24 posiciones. El estudiante del curso deberá contestar a las preguntas y resolver las posiciones sin utilizar el tablero. A fin de que él mismo pueda evaluar su grado de aprovechamiento, debe concederse un punto por cada una de las preguntas respondidas correctamente, así como por cada una de las primeras 19 posiciones resueltas con acierto, y dos puntos por cada una de las cinco últimas posiciones resueltas correctamente.

Según la puntuación obtenida, se estima que su asimilación de los temas ha sido:

Óptima	Más de 30 puntos.
Notable	26 - 30 puntos.
Satisfactoria	21 - 25 puntos.

Por debajo de esta puntuación, se recomienda al estudiante repasar las cinco lecciones precedentes y volver a efectuar el Test.

Preguntas y posiciones

1. Cite al menos cinco figuras combinativas.
☐ (*a*) Dominio del centro, ataque directo, ataque múltiple, ataque diagonal y ataque *a la bayoneta*.
☐ (*b*) Clavada, ataque doble, ataque descubierto, desviación y atracción.
☐ (*c*) Intercepción, destrucción de la defensa, rayos X, autobloqueo y liberación de espacio.

2. ¿Cómo se denomina el tema combinativo que consiste en atraer el rey (o la dama) a una determinada casilla?
☐ (*a*) Extracción.
☐ (*b*) Ataque en línea.
☐ (*c*) Atracción.

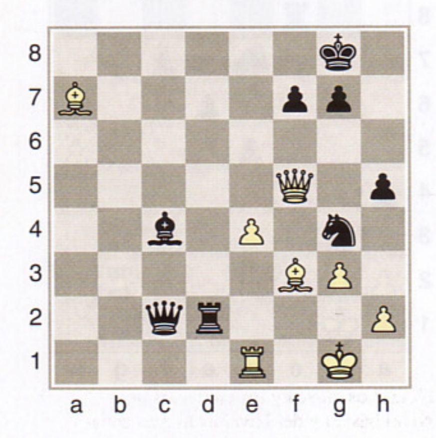
3. ¿Cómo se llama el tema combinativo que consiste en inmovilizar una pieza contraria, porque, de moverse, dejaría al descubierto una pieza de valor superior?
☐ (*a*) Clavada.
☐ (*b*) Inmovilización.
☐ (*c*) Fijación.

4. ¿Qué nombre recibe el tema combinativo que consiste en atacar dos piezas a un mismo tiempo?
☐ (*a*) Ataque simultáneo.
☐ (*b*) Multiplicidad.
☐ (*c*) Ataque doble.

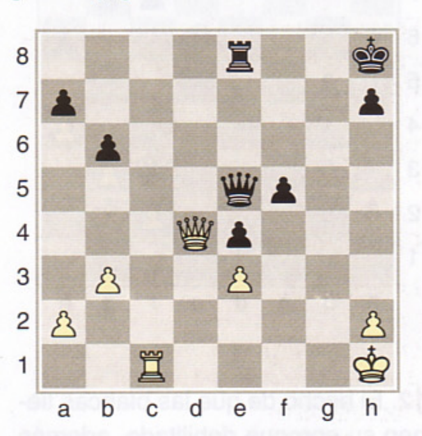
5. ¿Cómo se llama el tema combinativo que consiste en amenazar una pieza enemiga al descubrir una pieza propia, situada en la misma línea de ataque?
☐ (*a*) Ataque oblicuo.
☐ (*b*) Ataque indiferente.
☐ (*c*) Ataque descubierto.

6. ¿Cómo se denomina el tema combinativo que consiste en desviar una pieza de una casilla defensiva clave?
☐ (*a*) Desplazamiento.
☐ (*b*) Desviación.
☐ (*c*) Alejamiento.

7. Las negras tienen la posibilidad de rematar la lucha en una sola jugada, basada en el tema combinativo del *ataque doble.*



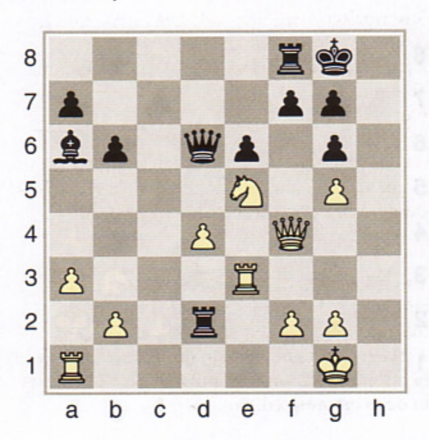
8. Las negras tienen peón de más, pero una deficiencia posicional, explotada por las blancas en su siguiente jugada. Tema: *Clavada.*



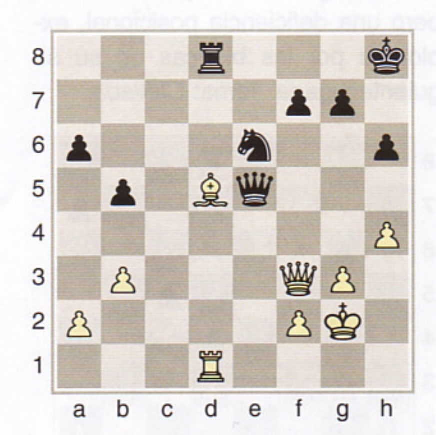
9. Aquí hay piezas blancas indefensas, lo que explotarán las negras. Tema: *Piezas indefensas, desviación.*



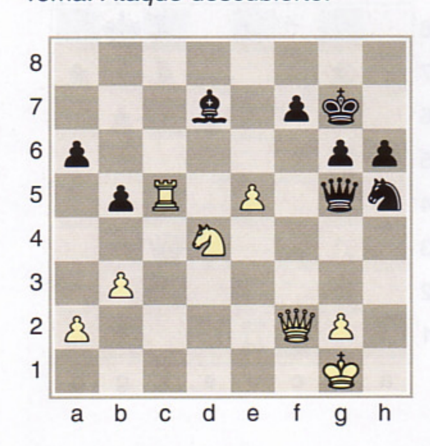
10. Las negras tienen atacados los peones de b2 y d4, pero las blancas aprovecharán el turno de juego. Tema: *Ataque doble.*



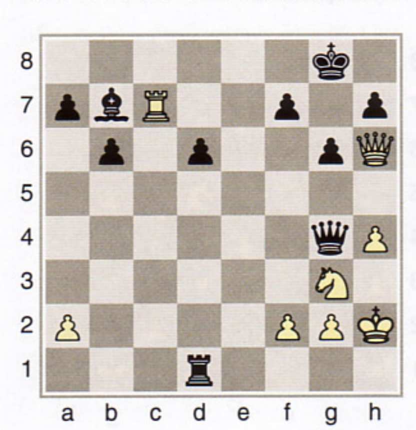
11. Esta posición parece equilibrada, pero hay un detalle basado en la pieza indefensa. ¿Cómo jugaría usted con blancas?



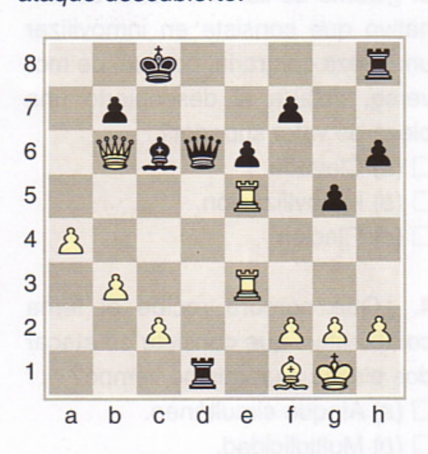
12. El hecho de que las blancas tienen su enroque debilitado, además de que tienen un peón por la calidad, les hace concebir a las negras esperanzas de salvación. Sin embargo, las blancas juegan y ganan. Tema: *Ataque descubierto*.



13. Las negras tienen una posición tan fuerte, que disponen de un remate fulminante. Tema: *Atracción*.



14. La torre negra ha llegado a la primera fila y ése es un primer paso hacia la victoria. Temas: *Atracción, ataque descubierto*.



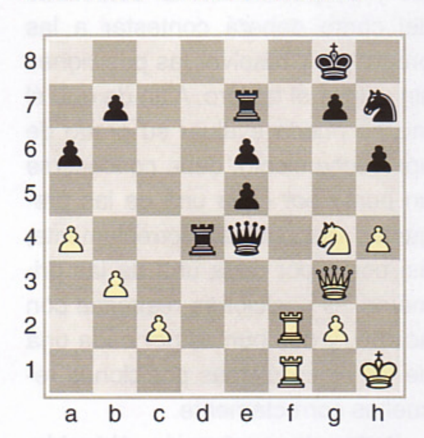
15. Las blancas tienen aquí sus piezas mejor coordinadas y están en condiciones de ganar material decisivo. Tema: *Ataque doble*.



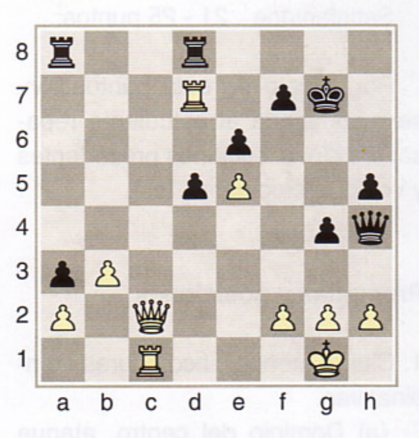
16. La primera fila está debilitada y las negras pueden aprovechar este factor. ¿Cómo? Tema: *Desviación*.



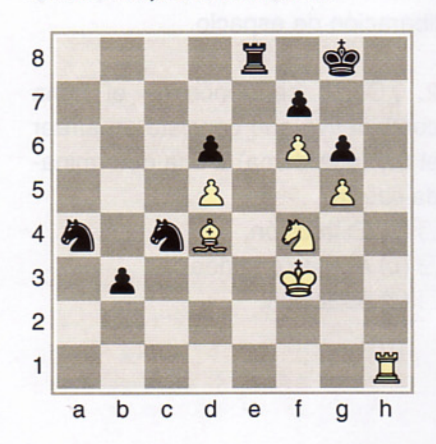
17. Las piezas blancas están concentradas en el flanco de rey y tienen amenazadas varias casillas importantes. Resuelva el problema de la invasión. Tema: *Desviación*.



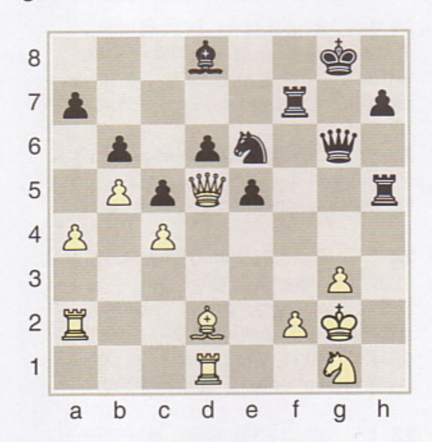
18. El material está igualado, pero las blancas consiguen entrar en la posición enemiga con una maniobra táctica. Tema: *Atracción*.



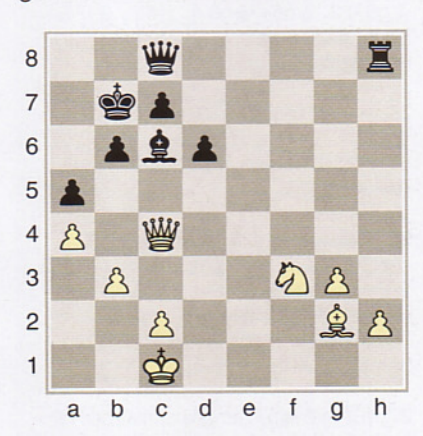
19. Las blancas parecen estar perdidas, por la fuerza del peón pasado negro que debe costar pieza. Pero hay una maniobra salvadora. Tema: *Ataque descubierto*.



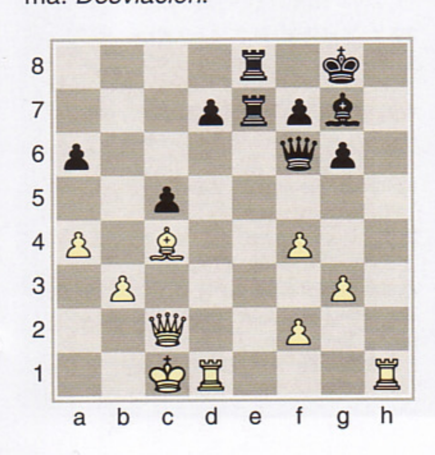
20. El rey blanco tiene déficit de piezas defensoras y eso lo pondrán en evidencia las negras, que juegan. Tema: *Atracción*.



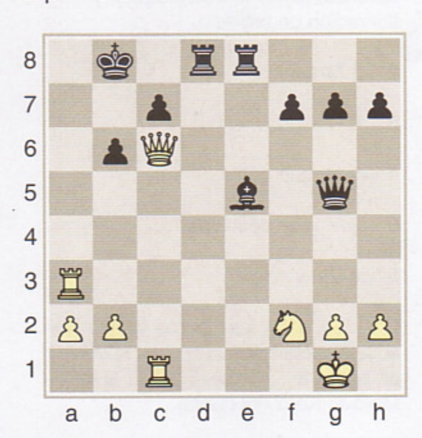
21. Las negras tienen calidad de ventaja, pero las blancas ejercen una fuerte presión sobre la gran diagonal h1-a8. Tema: *Atracción*.



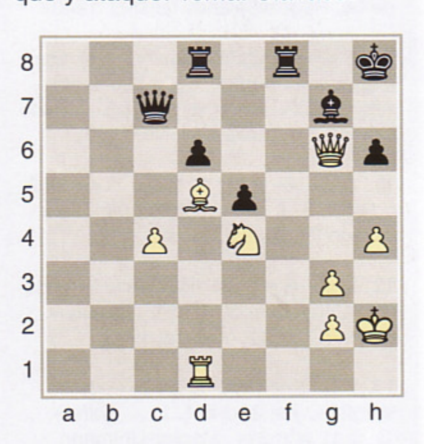
22. La *máquina* sobre la gran diagonal negra y el dominio de la columna abierta les dan ventaja decisiva a las negras. ¿Cuál es el método más eficaz para ganar? Tema: *Desviación*.



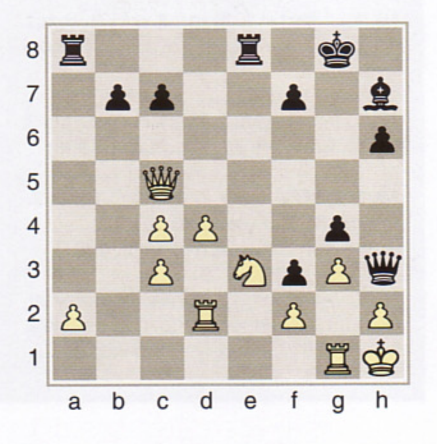
23. Las blancas amenazan mate en una. Si las negras quieren salvarse, deberán encontrar un recurso expeditivo. Piense en la debilidad de la primera fila. Tema: *Desviación*.



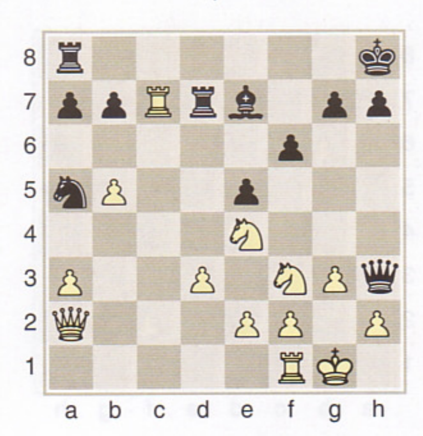
24. Las blancas tienen aquí todas las cartas para ganar, si no fuera por su desventaja de calidad. Busque y ataque. Tema: *Clavada*.



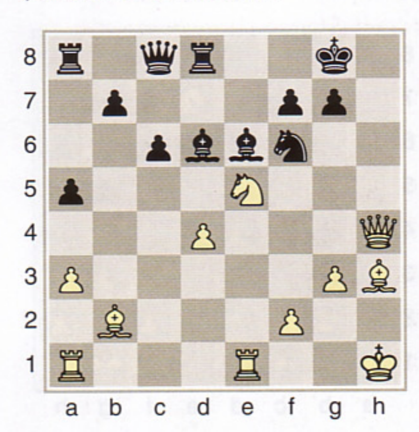
25. El peón de f3, incrustado en el enroque blanco, crea, en combinación con las activas piezas negras, serias amenazas de mate. ¿Cuáles? Tema: *Ataque descubierto*.



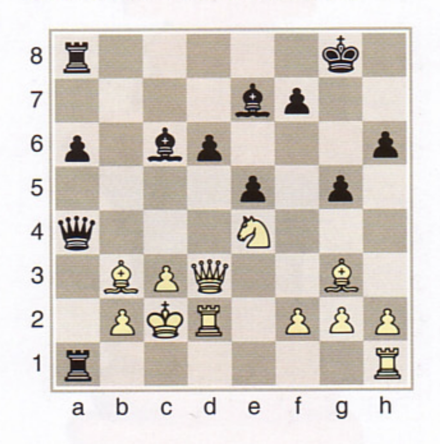
26. La principal protagonista es aquí una línea: la diagonal a2-g8, ocupada por la dama blanca. Explótela en conjunción con otros factores. Tema: *Ataque doble*.



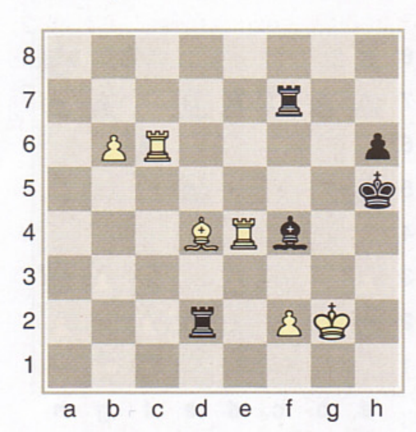
27. En esta posición se producirá una magnífica combinación, propiciada por el excelente despliegue de las piezas blancas. Temas: *Ataque doble, desviación*.



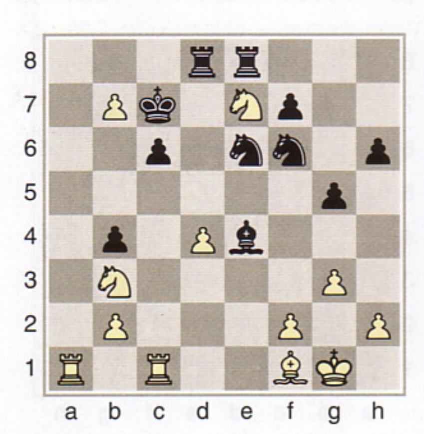
28. Las negras han entregado pieza para conseguir esta excelente posición de ataque. ¿Cómo remataría usted? Tema: *Atracción*.



29. A pesar del escaso material existente, la posición expuesta del rey negro influye sobre el juego. ¿Qué haría usted con blancas? Tema: *Ataque doble*.



30. El tema de la clavada permite a las blancas salvar su comprometido caballo. La dificultad consiste en calcular con precisión toda la secuencia.





Soluciones:

1. (*b*) Clavada, ataque doble, ataque descubierto, desviación, atracción. (*c*) Intercepción, destrucción de la defensa, rayos X, autobloqueo y liberación de espacio.

2. (*c*) Atracción.

3. (*a*) Clavada.

4. (*c*) Ataque doble.

5. (*c*) Ataque descubierto.

6. (*b*) Desviación.

7. 1. ... ♜d1!, y las blancas se rindieron, ante la imposibilidad de parar la doble amenaza 2. ... ♛xh2++ y 2. ... ♜xd1++. Morovic-Korchnoi (1988).

8. 1. ♖c8! (1-0). Si 1. ... ♛xd4, 2. ♖xe8+ y 3. exd4, y si 1. ... ♚g8, 2. ♕xe5. Dunkelblum-Canal (Venecia, 1953).

9. 1. ... ♛c6! (0-1). Si 2. ♕xc6, 2. ... ♜xe1+ y 3. ... bxc6. No puede pararse el ataque doble sobre la dama y la torre de b5. Ragozin-Panov (URSS, 1940).

10. 1. ♘xg6! ♛xf4 2. ♘e7+! (1-0). Las negras esperaban 2. ♘xf4 ♜xd4, etc. Ahora, si 2. ... ♚h7(h8), 3. ♖h3+, y mate. Novikov-Podgaiets (Polonia, 1998).

11. 1. ♗xe6! ♜xd1 2. ♕a8+ (1-0). Si 2. ... ♚h7, 3. ♗xf7, y mate en g8. Bilek-Farago (Budapest, 1974).

12. 1. e6! ♛xc5 2. ♘f5+! ♛xf5 3. ♕xf5 (1-0). Si 3. ... gxf5, 4. exd7. Strautins-Müller (Correspondencia, 1973).

13. 1. ... ♜h1+!! (0-1). Si 2. ♘xh1, 2. ... ♛xg2++, y si 2. ♔xh1, 2. ... ♛xh3+ 3. ♔g1 ♛xg2++. Medler-Uhlmann (Alemania, 1963).

14. 1. ... ♜xf1+! 2. ♔xf1 ♝xg2+, y ganan la dama.

15. 1. ♗f5! (1-0). Las blancas ganan el alfil de c8, pues no sirve 1. ... ♛c6??, por 2. ♘e7+.

16. 1. ... ♛c1+! 2. ♕xc1 ♜xc1+ 3. ♔xc1 bxa2 (0-1). Abramovic-Kovacevic (Yugoslavia, 1989).

17. 1. ♖f8+! ♞xf8 2. ♘f6+ (1-0). Sigue 3. ♘xe4. Brenjo-Antic (Yugoslavia, 1998).

18. 1. ♖xf7+! ♚xf7 2. ♕h7+ (1-0). Si 2. ... ♚f8, 3. ♖c7, seguido de mate. Bosch-Van Helvoort (Holanda, 1997).

19. 1. ♘xg6! fxg6 2. ♖h8+! (y atraen el rey a un jaque descubierto: no es posible 2. ... ♚xh8??, por 3. f7+, ganando) 2. ... ♚f7 3. ♖h7+, y tablas por jaque perpetuo. Kensmin-Davidson (URSS, 1958).

20. 1. ... ♜h2+! (0-1). Si 2. ♔xh2, 2. ... ♜xf2+ 3. ♕g2 (o 3. ♔h1 ♛h5+) 3. ... ♛h5+ 4. ♘h3 ♜xg2+ 5. ♔xg2 ♛xd1, etc. Shulman-Miezis (Riga, 1989).

21. 1. ♕xc6+! ♚xc6 2. ♘e5+ ♚c5 3. ♘d3+ ♚d4 4. ♔d2 (1-0), y mate con c3. Kasparian-Manvelian (Erevan, 1936).

22. 1. ... ♜e2! 2. ♗xe2 ♜xe2 3. ♕xe2 (o 3. ♖d2 ♛a1+ 4. ♕b1 ♛xb1+ 5. ♔xb1 ♜xd2, y ganan) 3. ... ♛a1+ 4. ♔c2 ♛b2+ 5. ♔d3 ♛xb3+ (0-1). Si 6. ♔e4, 6. ... f5+, y si 6. ♔d2, 6. ... ♛c3+. Ligats-Katishonok (Polonia, 1989).

23. 1. ... ♛xc1+!! 2. ♕xc1 ♝xb2 (0-1). El alfil no puede tomarse, por el mate en la primera fila y tras 3. ♕b1 ♝xa3, las blancas están perdidas. Sznapik-Bronstein (Sandomierz, 1976).

24. 1. ♘g5! hxg5 2. ♗e4 ♝f6 (si 2. ... ♚g8, 3. ♕h7+ ♚f7 4. ♖f1+ ♚e8 5. ♗g6+) 3. ♕h6+ ♚g8 4. ♗d5+ ♜f7 5. ♕xf6 ♜df8 6. ♖f1 (1-0). Wright-Huss (Inglaterra, 1973).

25. 1. ... ♜xe3! 2. fxe3 ♝e4 3. ♖f2 ♜xa2 4. ♖gf1 ♛xf1+! (0-1). Si 5. ♖xf1, 5. ... f2++. Naumov-Petrusansky (URSS, 1978).

26. 1. ♘eg5! fxg5 2. ♖xd7 ♛xd7 3. ♘xe5 (1-0). Si 3. ... ♛xb5, 4. ♘f7+ ♚g8 5. ♘h6+ ♚h8 6. ♕g8+! ♜xg8 7. ♘f7++ (el *mate de la coz*), y si 3. ... ♛e8, 4. ♘f7+ ♚g8 5. ♘d6+ ♚f8 6. ♘xe8, etc. Bernstein-Metren (Ostende, 1907).

27. 1. ♘g6! ♞h7 (amenaza mate en h8, sin poder tomar el caballo por 2. ♗xe6+, ganando la dama) 2. ♖xe6! fxe6 3. ♕xd8+! (1-0). Si 3. ... ♛xd8, 4. ♗xe6++. Taimánov-Kuzminich (URSS, 1950).

28. 1. ... ♛xb3+!! (0-1). Si 2. ♔xb3, 2. ... ♝a4+ 3. ♔c4 ♜c8+ 4. ♔d5 ♝c6+ 5. ♔c4 d5+ 6. ♕xd5 ♝b5+ 7. ♔b3 ♝a4++. Shaposhnikov-Lapin (Correspondencia, 1953).

29. 1. ♖xf4! ♜xf4 2. ♗e3 ♜g4+ (si 2. ... ♜dd4, 3. ♗xd4 ♜xd4 4. ♖c5+ ♚g6 5. ♖b5 ♜d8 6. b7 ♜b8 7. ♔f3, y ganan; si 4. ... ♚g4, 5. b7 ♜b4 6. ♖c4+, y el peón corona) 3. ♔f3! (1-0). Si, por ejemplo, 3. ... ♜b2, sigue 4. ♖xh6++. Timman-Korchnoi (Reykjavik, 1988).

30. 1. ♘xc6! ♝xc6 2. ♖a6 ♜d6 3. ♗b5 ♞d8 4. ♘a5 ♜ee6 5. ♗xc6 ♞xc6 6. ♖axc6+ ♜xc6 7. ♘xc6 ♞d7 8. ♘e5+ (1-0). Las blancas ganan pieza. Si 8. ... ♚xb7, 9. ♘xd7. I. Sokolov-Hector (Copenhague, 1997).



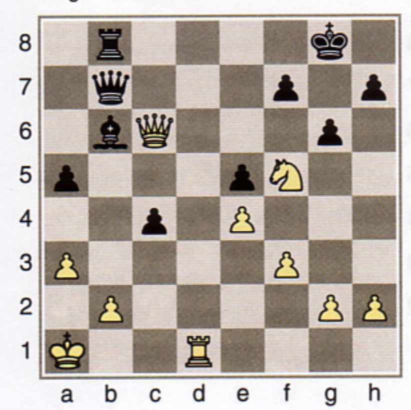
Albert Fortuny

La intercepción

La **intercepción** (u **obstrucción**) es una figura basada en la ruptura de la comunicación entre dos o más piezas contrarias, o bien de una de estas piezas con determinada(s) casilla(s) clave, lo que permite realizar con éxito el tema combinativo.

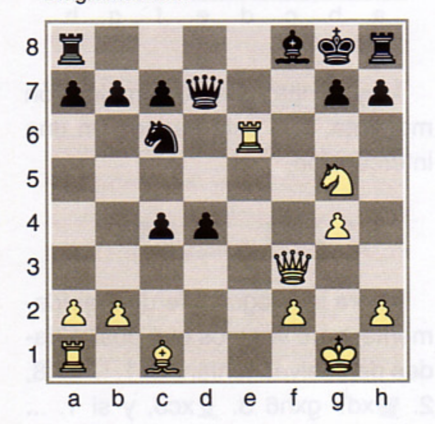
Si una imagen vale más que mil palabras, a continuación ofrecemos imágenes ilustrativas, debidamente comentadas, que permitirán al lector asimilar perfectamente esta espectacular figura.

Diagrama B694



En el *diagrama B694* las blancas ganan con el tremendo mazazo **1. ♖d8+!**, que obliga a las negras a rendirse en el acto, ya que si 1. ... ♜xd8 (desviación de la defensa de su dama), 2. ♕xb7, y si 1. ... ♝xd8 (intercepción, pues el alfil impide el control de su torre sobre la última fila), 2. ♕e8++. Zhuravlev-Semeniuk (URSS, 1976).

Diagrama B695



Aquí se produce una combinación típica que, con frecuencia, ronda algunas aperturas abiertas. Las blancas ganan así:

1. ♖e7! **...**

Está claro que si ahora 1. ... ♞xe7 o 1. ... ♝xe7, las negras *taponarían* la defensa que ejerce su dama sobre el punto f7 (intercepción), de modo que la respuesta que sigue es única:

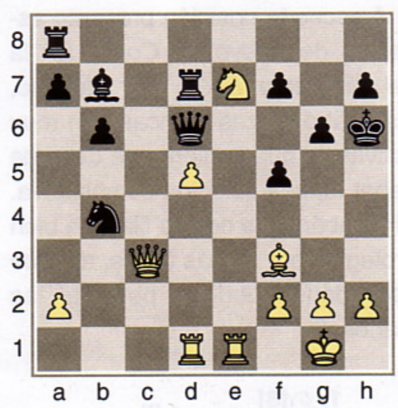
1. ... **♕xe7**

Ahora la dama negra se ha desplazado del control de la casilla d5.

2. ♕d5+ **...**

Es mate a la siguiente. Fynn-Nedgent (Nueva York, 1900). La combinación ha tenido éxito por las capturas imposibles de la torre por parte de las piezas menores, que interceptarían la línea defensiva.

Diagrama B696



En el *diagrama B696* tenemos una fácil, aunque espectacular, combinación, si tenemos presente la figura que estudiamos. El rey negro está expuesto en la columna **h**, pero las piezas blancas no pueden alcanzarlo, porque no hay tiempo para maniobrar, dado que el caballo de e7 está atacado.

Sin embargo, las blancas están en condiciones de romper los diques de forma expeditiva:

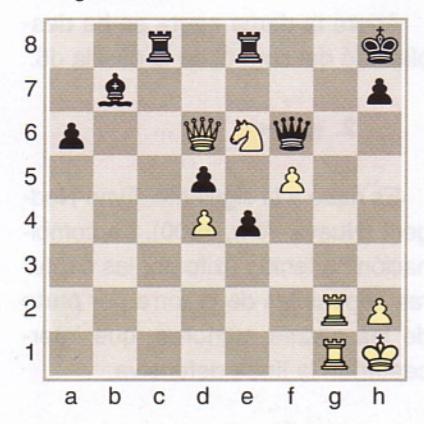
1. ♘xf5+! **gxf5**

Obsérvese que ahora el rey negro estaría mate si la dama blanca pudiese llegar a f6. Así pues:

2. ♖e6+! **...**

Una típica jugada de intercepción. Las negras abandonaron, ya que si 2. ... fxe6 (ahora el peón impide que las dama negra siga protegiendo el punto f6) 3. ♕f6++. Kosten-K. Berg (Naestved, 1988).

Diagrama B697



A veces la posición presenta aspectos de *huevo de Colón*. En la del *diagrama B697*, por ejemplo, las cuatro piezas blancas son muy activas, lo que sugiere que debe de haber alguna solución combinativa. Sin embargo, la octava fila está bien protegida por ambas torres, así que ¿por dónde podrían penetrar las blancas?

1. ♘f8! **...**

El caballo interrumpe la comunicación entre ambas torres negras y la casilla g8, donde ahora amenazan mate. Sin embargo, el caballo puede ser capturado por dos piezas negras.

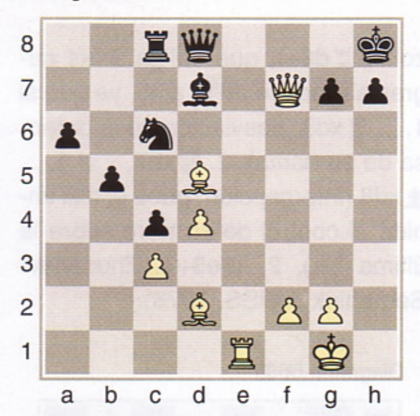
1. ... **♛f7**

Si 1. ... ♛xf8, 2. ♖g8+! ♛xg8 3. ♕f6+, y mate a la siguiente. Si 1. ... ♜xf8, 2. ♖g8+! ♜xg8 3. ♕xf6+.

2. ♕f6+ **...**

Ante esta jugada de desviación, las negras se rindieron, pues si 2. ... ♛xf6, 3. ♖g8++. Rüster-Olland (Correspondencia, 1939).

Diagrama B698



Muy bonita es esta combinación moderna, que está basada en una intercepción.

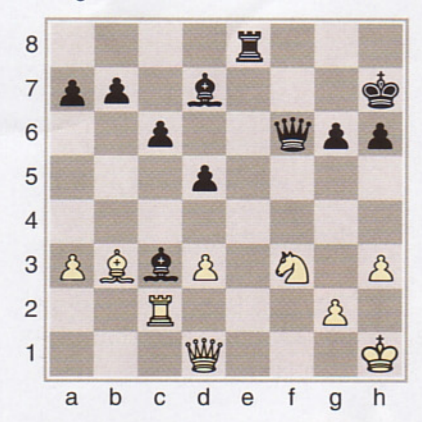
1. ♗h6! **gxh6**

Ahora las negras pierden rápidamente, pero veamos qué posibilidades defensivas tenían. Si 1. ... ♛f8, 2. ♕xd7 gxh6 3. ♗xc6, y si 1. ... ♛f6, 2. ♕xd7 ♜f8 3. ♗xg7+ ♛xg7 4. ♕xg7+ ♚xg7 5. ♗xc6, con pieza de ventaja.

2. ♖e8+!! **...**

Esta jugada implica una desviación (tema que ya hemos estudiado) y una intercepción. Si 2. ... ♛xe8 (desviación), 3. ♕f6++, y si 2. ... ♝xe8 (intercepción), sigue 3. ♕f8++. Las negras se rindieron. Kotronias-Kalesis (Karditsa, 1994).

Diagrama B699



Después de lo que hemos visto, resulta muy fácil captar aquí la imagen de la obstrucción, que da paso a una combinación ganadora:

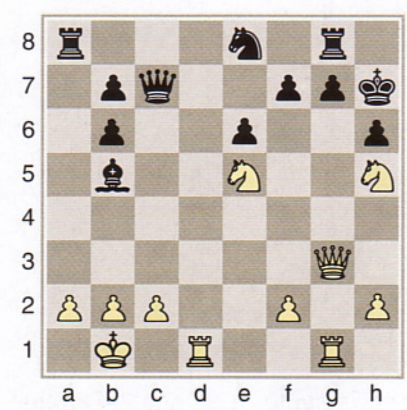
1. ... **♜e1+!**
2. ♘xe1 **...**

Ahora se ha cerrado la conexión entre la dama blanca y la casilla f1.

2. ... **♛f1+**
3. ♔h2 **♝e5+**
4. g3 **♛xh3+**
5. ♔g1 **♝d4+**
6. ♖f2 **♛xg3+**

Las blancas se rindieron. Subarev-Romanovsky (Moscú, 1920).

Diagrama B700



También es muy brillante la combinación que se producirá en esta

posición del *diagrama B700*, donde las piezas blancas ocupan, todas, espléndidas casillas:

1. ♖d7! ...

Con el fin de cortar la comunicación entre la dama negra y el punto f7. Pronto veremos por qué razón.

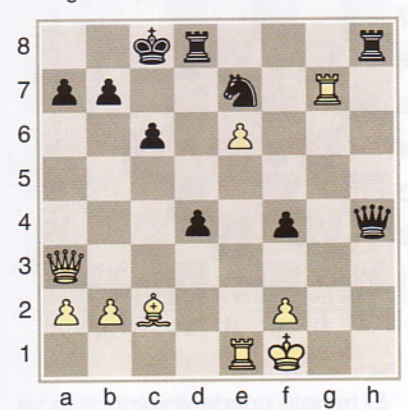
1. ... ♝xd7
2. ♕xg7+!! ...

Las blancas han captado la posibilidad de crear una red de mate con sus caballos.

2. ... ♜xg7
3. ♖xg7+ ♞xg7
4. ♘f6+ ♚h8
5. ♘xf7++

¡He aquí la importancia de cortarle a la dama la defensa del punto f7! Partida T. Horváth-Eperjesi (Budapest, 1971).

Diagrama B701



A esta *movida* posición se llegó en la partida que enfrentó a Zhuravlev y Borisenko (Moscú, 1949), en la que ambos bandos tienen posibilidades amenazadoras contra los reyes contrarios. Si las negras pudiesen jugar 1. ... f3, cerrarían el cerco sobre el rey blanco, pero esa jugada no es posible debido, sencillamente, a 2. ♕xf3. Sin embargo, existe una posibilidad de romper la comunicación de la dama blanca con el punto f3:



J. Senda

1. ... d3!
2. ♗xd3 f3

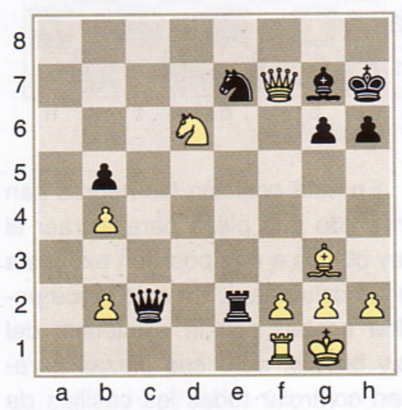
Ahora sí es posible realizar impunemente el avance del peón f4-f3, lo que acarreará dramáticas consecuencias.

3. ♖e3 ...

Si 3. ♖xe7, sigue 3. ... ♛h1++.

3. ... ♛h1+
4. ♖g1 ♛xg1+!
5. ♔xg1 ♜dg8+
6. ♔f1 ♜h1++

Diagrama B702



En el *diagrama B702* las blancas tienen una ventaja de dos peones, aunque uno sea doblado, pero las negras parecen tener protegidos todos sus puntos. La jugada *natural*, 1. ♘e8, que amenaza mate sobre g7, no sirve debido a 1. ... ♛xb2, que defiende no sólo g7, sino también f6. Pero hay una magnífica jugada de intercepción que fuerza los acontecimientos:

1. ♗e5!! ♜xe5
2. ♘e8! ...

Ahora sí es válida la amenaza sobre g7, puesto que la torre obstruye la línea defensiva sobre la gran diagonal.

2. ... ♞f5

Una jugada única, como es fácil de comprobar, pero...

3. ♘f6+ ...

Ésta era la otra amenaza que planteaba 2. ♘e8.

3. ... ♚h8
4. ♕g8++

Partida Keller-Nievergelt (Zurich, 1960).

Diagrama B703



En esta posición del *diagrama B703* las negras parecen haber conseguido buen contrajuego contra el flanco de dama (con ...♝e6,

...a5-a4, etc.), pero las blancas inician la secuencia final con una efectiva jugada de intercepción.

1. ♗d6! ...

Con esta jugada, que ataca el alfil negro de a3, se corta el paso de la dama enemiga al flanco de rey, por la sexta fila.

1. ... cxd6

Si 1. ... ♝xd6, 2. ♘f6+! gxf6 3. ♖g1+ ♚h8 4. ♕xh7+!, y mate.

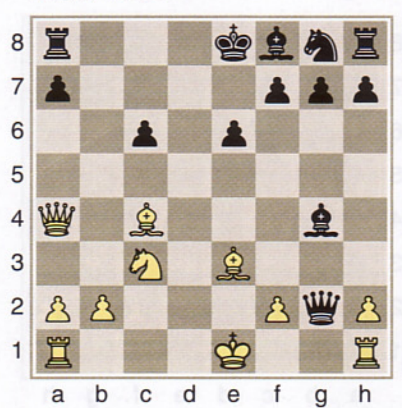
2. ♘f6+! gxf6
3. ♖g1+ ♚h8
4. ♕xh7+!! ♚xh7
5. ♖h5++

Partida Tolush-Lisitsin (URSS, 1948).

Travesura de Janowski

En la partida disputada entre Janowski y Schallopp (Nuremberg, 1896), las negras se dedicaron a capturar peones en la apertura, olvidándose del desarrollo, y después de 11. ... ♛xg2 mantenían una iniciativa ficticia, con su ataque sobre la torre de h1.

Diagrama B704



Janowski puso en evidencia el mayor dinamismo de su posición, por medio de una brillante secuencia de juego:

12. ♗d5! ...

Una jugada de intercepción, con ataque doble sobre la dama negra y el peón de c6, que fuerza la respuesta que sigue.

12. ... exd5
13. ♕xc6+ ♚d8

Peor sería 13. ... ♚e7, debido a 14. ♘xd5+.

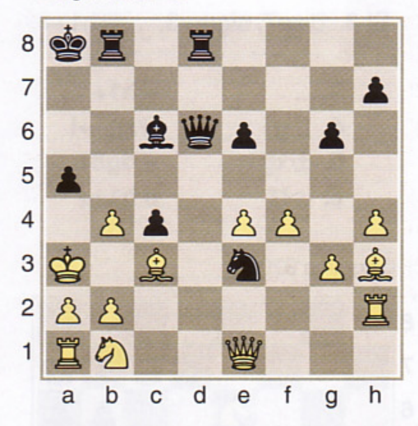
14. ♕xa8+ ♚d7
15. ♕b7+ ♚e6
16. ♕c6+ ♝d6
17. ♗f4 ...

Las negras se rindieron, en vista de que si 17. ... ♛xh1+ seguiría 18. ♔d2 ♛f3 19. ♕xd6+ ♚f5 20. ♕e5+ ♚g6 21. ♕g5++.

Una maravilla finlandesa

Hay combinaciones que rebasan el ámbito de lo espectacular para entrar en el terreno de lo puramente mágico. En este caso se encuentra la posición que a continuación ofrecemos.

Diagrama B705



En esta posición las negras han invertido una pieza para extraer el rey blanco a una posición expuesta en la columna **a**. Un solo jaque podría acabar con la existencia del rey blanco, pero sus piezas parecen controlar todas las casillas *de alto riesgo*: el punto b4 está atacado tres veces, pero defendido otras tantas, y la torre blanca de h2 desempeña un importante papel defensivo, cubriendo el punto c2.

En otras palabras: ¿existe algún modo de rematar el rey blanco? Veamos cómo siguió el juego.

1. ... ♛xb4+!!

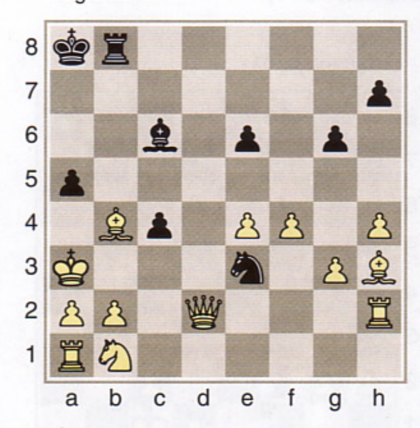
Ésta es una jugada cuando menos sorprendente, pues no se ve fácilmente cómo piensan continuar las negras.

2. ♗xb4 ♜d2!!

Una increíble jugada de intercepción, para obligar a capturar con la dama blanca, basada en que si 3. ♖xd2??, sigue 3. ... axb4++.

3. ♕xd2 ...

Diagrama B706



El remate puede vislumbrarse ya, pero haberlo calculado todo sin mover las piezas sobre el tablero tiene un considerable mérito.

3. ... ♞c2+!

Jugada de desviación, consecuencia de todo el juego previo.

4. ♕xc2 axb4++

Esto sucedió –y debe quedar para la historia– en la partida Koskinen-Kasanen (Finlandia, 1968).


Albert Fortuny

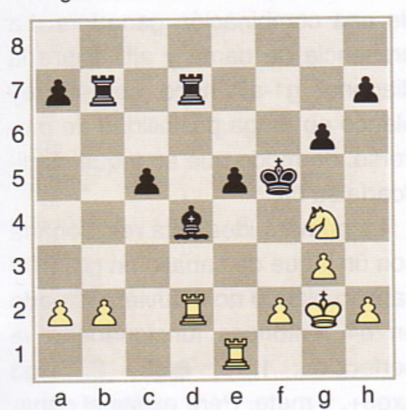
Destrucción de la defensa

La eliminación de una pieza defensiva clave es el fundamento de la figura combinativa que se conoce como **destrucción de la defensa**.

De este tema hay una variedad de combinaciones, según el objetivo final: el mate, un ataque decisivo, ganancia de material o un recurso para conseguir, por ejemplo, tablas por jaque perpetuo.

Forman parte de este tema las combinaciones basadas en la eliminación de la barrera protectora de peones del rey, como en los ataques típicos contra el enroque.

Diagrama B712



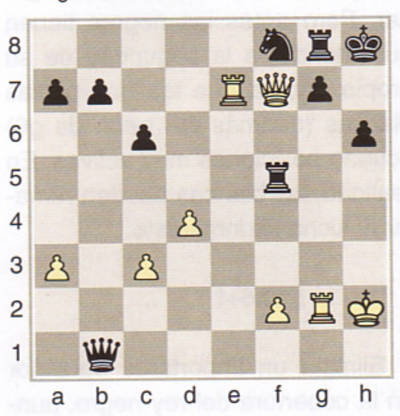
En el *diagrama B712* existe una absoluta igualdad material y, a primera vista, hasta se diría que hay dos pequeños factores que favorecen a las negras: su rey es más activo y el alfil parece superior al caballo. Sin embargo, la *actividad* del rey es nociva en este caso, porque las blancas están en condiciones de crear una red de mate, gracias a una pequeña combinación basada en la destrucción de la defensa:

1. ♖xd4! ...

El alfil era, en realidad, la pieza defensiva clave, porque protegía el punto neurálgico de la posición negra: e5. Así, las blancas lo eliminan para crear una red de mate sobre el rey enemigo. Las negras se rindieron, ya que si 1. ... exd4 (o 1. ... cxd4, o 1. ... ♜d4), 2. ♖xe5+ ♚xg4 3. f3++ (o bien 3. h3++). Petrosián-Ivkov; Yugoslavia, 1979.

El *diagrama B713* muestra la posición de una partida entre Alapin y Levitsky. Las blancas parecen estar perdidas. Las negras tienen pieza de ventaja y, con su última jugada, 1. ... ♜f5, están atacando la dama blanca. Alapin jugó 2. ♕e8, y acabó perdiendo. Sin embargo, disponía de una sencilla combinación, basada en la destrucción de la defensa, que le hubiera permitido no sólo salvarse, ¡sino incluso ganar!

Diagrama B713



1. ♕xg8+! ♚xg8
2. ♖exg7+ ...

Es importante no confundirse de torre, puesto que si 2. ♖gxg7+?, sigue 2. ... ♚h8, y ganan las negras, al estar protegida la casilla h7 por el caballo.

2. ... ♚h8
3. ♖g8+ ♚h7
4. ♖2g7++

Tras la eliminación de la torre negra, las blancas han invadido la columna **g** como una fuerza de la naturaleza.

Diagrama B714



Aquí es evidente que la posición blanca es un *coladero* y que los peones negros del ala de dama deberían bastarse por sí solos para ganar. Pero antes las negras tienen que atender a la seguridad de su propio rey, ya que las tres piezas blancas (además del peón de g6) ocupan posiciones muy activas. En realidad, las blancas pueden rematar la lucha de inmediato:

1. ♖xh6+! ...

Elimina un importante defensor en la cobertura del rey negro, aunque parece que a un alto precio...

1. ... ♝xh6
2. g7+! ...

Un nuevo sacrificio, esta vez del fuerte peón de g6, destruye por completo la posición enemiga.

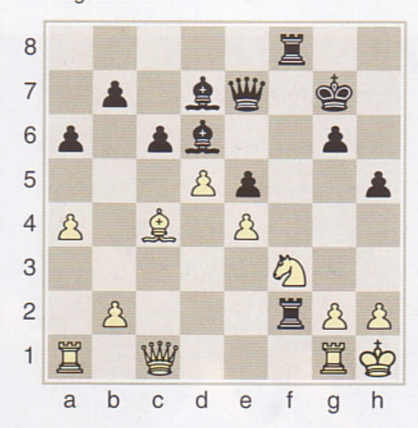
2. ... ♚xg7

Si 2. ... ♝xg7, sigue 3. ♕h4+ ♝h6 4. ♕xh6++.

3. ♕g6+ ♚h8
4. ♕xh6++

Partida disputada entre Rotstein y Katalymov (URSS, 1952).

Diagrama B715



A esta posición se llegó en la partida Vizantiadis-Spassky (Olimpiada de Siegen, 1970). Spassky, por entonces campeón mundial, remató el juego con suma facilidad:

1. ... ♜8xf3!

La eliminación de la principal pieza defensiva es la llave que abre la puerta de la posición contraria.

2. gxf3 ♜xh2+!

Segunda destrucción de la defensa, que también puede considerarse *atracción* del rey blanco. Las blancas se rindieron, ya que si 3. ♔xh2, sigue 3. ... ♛h4+ 4. ♔g2 ♝h3+, y el rey está cazado en una trampa mortal, pues tras 5. ♔h1 (o ♔h2), es mate con 5. ... ♝f1++.

Diagrama B716



Las blancas tienen aquí una magnífica posición de ataque, en la que, con la eliminación de la principal pieza defensora, entrará en acción, de forma decisiva, la pareja de caballos blancos:

1. ♖xh5! gxh5
2. ♘f5! ...

El segundo paso consiste en *desviar* el peón de e6 para que pueda llegar a d5 el otro caballo. El sacrificio no puede rehusarse, ya que, además de la dama, las blancas amenazan mate en g7.

2. ... exf5
3. ♘d5 ...

Este caballo es terrorífico. De nuevo se amenaza la dama negra y, si ésta juega, entonces 4. ♘f6+ ♛xf6 5. gxf6, y el mate en g7 es imparable. Bojkovic-Sajarov (Yugoslavia-URSS, 1963).

Diagrama B717



En esta interesante posición juegan negras. Su disposición de piezas es tan favorable, que pueden comenzar a pensar en la existencia de una combinación ganadora. La presencia de dama y alfil sobre la diagonal g1-a7 hace que el rey blanco no tenga posibilidad de moverse, de modo que un jaque significaría su fin.

La primera idea está relacionada con un jaque de caballo en g3. Si el caballo blanco no estuviera situado en e4, entonces funcionaría a la perfección: 1. ... ♞g3+ 2. hxg3 hxg3+, y mate. Pero existe el caba-

llo. Sin embargo, ya tenemos el hilo conductor de la combinación:

1. ... ♛xe4!

Un sacrificio de dama perfecto, que elimina la pieza defensiva clave, para conseguir un ataque de mate.

2. dxe4 ...

Si 2. ♕xe4, 2. ... ♞g3+, con el mate que ya hemos comentado.

2. ... ♜xd1+
3. ♕xd1 ♞g3+

Las blancas se rindieron a la evidencia. Si 4. hxg3, 4. ... hxg3+, y entonces mate a la siguiente (5. ♕h5 ♜xh5++). Wilhelm-Mayer (Mulhouse, 1970).

Diagrama B718



Las piezas blancas ocupan excelentes posiciones de ataque, mientras que el rey negro no está bien protegido. Se da, además, una circunstancia concreta que permite a las blancas ejecutar una combinación ganadora:

1. ♖xf7+! ...

Las blancas eliminan el peón que protege la casilla e6, un trampolín ganador para el caballo. Las negras se rindieron, pues si 1. ... ♜xf7, 2. ♘e6+, ganando la dama, y la única alternativa, 1. ... ♚g8, es desoladora: 2. ♖g7+! ♚h8 (2. ... ♚xg7 3. ♘e6+) 3. ♖xh7+ ♚g8 4. ♖g7+ ♚h8 5. ♖xg6, y todo se derrumba. Kupper-F. Olafsson (Zurich, 1959).

Diagrama B719



Obsérvese cómo, también aquí, las piezas blancas ocupan magníficas posiciones ofensivas. Sólo falta encontrar el resquicio por donde llegar al rey negro, al fin facilitado por una *destrucción de la defensa*:

1. ♖xe7! ...

El caballo de e7 era el principal sostén del punto g6.

1. ... ♝xe7
2. ♘xg6+! ...

Segunda fase en la destrucción de las defensas del rey negro: ahora desaparece toda su barrera protectora.

2. ... fxg6
3. ♕xg6 ♞e5

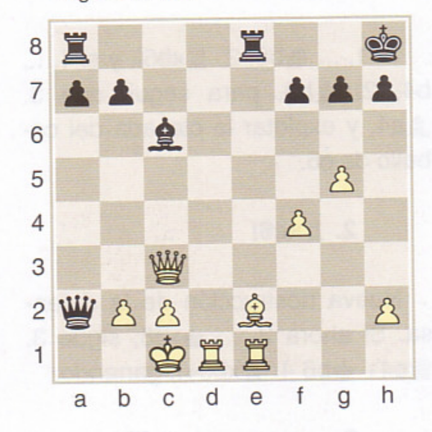
Única, para evitar el mate en f7.

4. ♗h6+ ...

Las negras abandonaron la lucha, pues si 4. ... ♜xh6, 5. ♕g8++. Gutman-Jolmov (URSS, 1975).

A la posición del *diagrama B720* se llegó en una partida clásica, Blackburne-Süchting (Leipzig, 1894). Juegan las negras, que tienen planteadas algunas amenazas sobre el

Diagrama B720



rey blanco. En la partida se jugó 1. ... ♛a1+ 2. ♔d2 y, unas jugadas después, se dio el juego por tablas. No sirve 2. ...♜ad8+ por 3. ♗d3, y el rey está a cubierto. Esto significa que el alfil es una importante pieza defensiva. Con su eliminación, las negras habrían ganado fácilmente. Por ejemplo:

1. ... ♜xe2!
2. ♖xe2 ♛a1+
3. ♔d2 ♜d8+

Y las blancas tendrían que rendirse, pues pierden la torre de d1, sin posibilidad alguna de contrajuego.

Diagrama B721



Las negras tienen aquí peón de más y su rey parece estar a cubierto de toda contingencia, dado que sus piezas y la cadena de peones impiden la entrada de las piezas enemigas. Las blancas, no obstante, supieron descubrir la forma de abrirse paso:

1. ♗xc4! **dxc4**

Si 1. ... ♞b8, 2. ♖xb5!, y si 1. ... b4, 2. ♗b3, para seguir con 3. ♗a4, y explotar la clavada del caballo de c6.

2. ♖xc6! **...**

Nueva destrucción de la defensa. Si ahora 2. ... ♚xc6, sigue 3. ♕e4+ ♚b6 4. ♖xb5+!, ganando.

2. ... **♛f5**
3. d5! **...**

La ruptura definitiva, que abre importantes líneas de ataque: la diagonal e3-a7, por donde se internará la dama blanca.

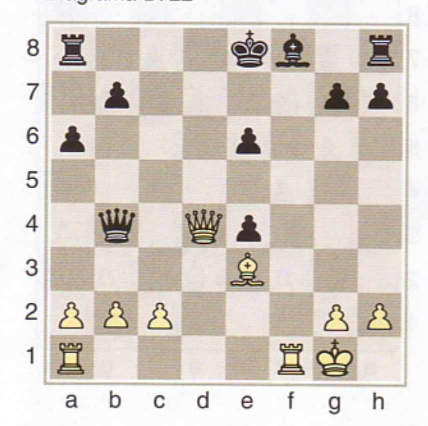
3. ... **exd5**

Si 3. ... e5, 4. ♕c5 ♜hb8 5. ♖e1 f6 6. ♕d6+ ♚e8 7. ♕xf6, ganando.

4. ♖d6+ **...**

Las negras abandonaron. Si 4. ... ♚c8, 5. ♕c5+ ♜c7 6. ♕xb5, con mate imparable en b8. Golubev-Lipeki (Lucerna, 1994).

Diagrama B722



Aquí las negras están subdesarrolladas, pero el hecho de que hayan desaparecido ya seis piezas menores le da a las negras ciertas esperanzas. Pero el conductor de las blancas (¡Bobby Fischer!) destruiría tales esperanzas.

1. ♖xf8+! **...**

Fuerza la respuesta, pues se elimina el alfil que protegía su dama.

1. ... **♛xf8**
2. ♕a4+ **...**

Así, las negras se rindieron. ¿Por qué? Tras 2. ... b5 (si 2. ... ♚e7?, 3. ♗c5+; 2. ... ♚f7? 3. ♖f1+, ganando la dama en ambos casos, y si 2. ... ♚d8, 3. ♖d1+, con ataque decisivo), 3. ♕xe4 ♜d8 4. ♕c6+ ♜d7 5. ♖d1 ♛e7 6. ♗g5, ganando. Fischer-Dely (Skopje, 1967).

La batuta de un brujo

El gran maestro Nicolás Rossolimo fue un brillante jugador de ataque, que nos ha legado portentosas combinaciones. La que sigue es una auténtica exhibición, en la que intervienen diversos temas, como liberación de líneas, atracción y ataque descubierto, además de nuestro tema de estudio.

Diagrama B723



Las negras tienen dos peones a cambio de la calidad y el rey contrario se halla un tanto expuesto. Eso es lo que se desprende de un primer examen de la posición, pero un análisis más detenido nos revela que no hay forma de llegar al rey blanco y que ¡es el rey negro el que está verdaderamente expuesto!

1. ♖xf5! **...**

El primer paso es eliminar la pieza defensiva clave (destrucción de la defensa).

1. ... **exf5**
2. ♕xh6+!! **...**

Segundo paso: ya se puede realizar esta magistral combinación.

2. ... **♚xh6**

Atracción del rey obligada, pues to que si 2. ... gxf6??, 3. ♘f6+ ♚h8 4. ♖g8++.

3. ♖h1+ **♚g6**

Diagrama B724



Falta lo más difícil: ¿cómo rematar al rey negro?

4. ♔f4! **...**

Esta jugada libera líneas, pues abre el paso al alfil.

4. ... **♛e6**

Única. Se amenazaba 5. ♗h5+ ♚h7(h6) 6. ♗xf7++ (mate de torre con este jaque descubierto). En la sexta fila la dama pretende neutralizar esta amenaza, interponiéndose en h6, pero...

5. ♖h8!! **...**

Las negras se rindieron. No hay defensa contra 6. ♗h5++. Rossolimo-aficionado (París, 1944).

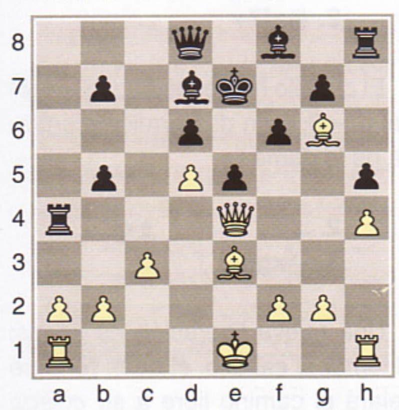

Albert Fortuny

Liberación de espacio

La apertura de líneas (filas, columnas o diagonales) que se produce al despejar una o varias casillas da lugar a increíbles posibilidades combinativas, debido a que habilita nuevas vías de penetración a determinada(s) pieza(s). Este tema recibe el nombre de **liberación de espacio**.

Los ejemplos que mostramos a continuación ilustran perfectamente esta espectacular figura.

Diagrama B731



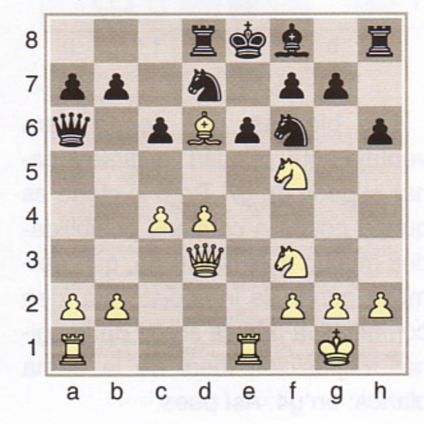
Aunque en el centro y entorpeciendo el desarrollo de su alfil, el rey negro parece sólidamente amparado en su armazón de peones. Sin embargo, las blancas demostrarán que no sólo esto es una apreciación errónea, sino que su posición es tan fuerte, que están en condiciones de rematar en el acto.

1. ♕xe5+! ...

De esta forma, las negras se vieron obligadas a rendirse, puesto que a cualquiera de las capturas sigue mate de alfil.

Si 1. ... dxe5, 2. ♗c5++, y si 1. ... fxe5, 2. ♗g5++. ¡Éste es un caso de alfil todopoderoso, de dos *caras*! Partida disputada por Terzic y Nurkic (Bosnia, 1994).

Diagrama B732



Está claro que las blancas poseen ventaja, porque ya han completado su desarrollo y tienen sus piezas situadas en casillas activas, mientras que el rey negro sigue retenido en el centro. Lo que ya no resulta tan evidente es que exista un remate de forma inmediata:

1. ♘xg7+! ...

Un primer sacrificio que abre líneas a la dama blanca, como pronto veremos.

1. ... ♝xg7
2. ♖xe6+! ...

Nueva liberación de líneas, que también puede considerarse una destrucción de la defensa.

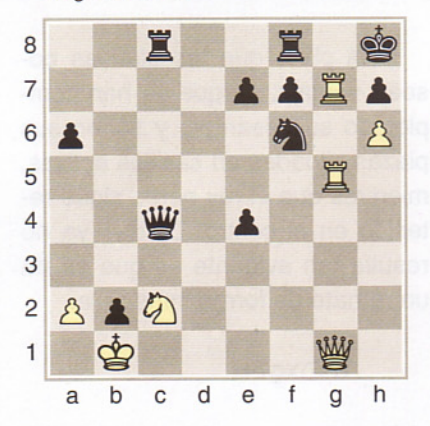
2. ... fxe6
3. ♕g6++

La dama ha alcanzado, por fin, sobre la diagonal b1-h7 la ansiada casilla g6 con mate. Obsérvese que la combinación también hubiera sido posible con un alfil *ejecutor* de casillas blancas. Klitsch-Gratschal (Alemania Oriental, 1948).



J. Senda

Diagrama B733



Aquí ambos reyes se encuentran expuestos. Por un lado, impresiona la triple batería de piezas mayores blancas a lo largo de la columna **g**, pero, por otro, las negras amenazan mate en una y tienen cuatro peones de ventaja. Sin embargo, juegan blancas, que harán valer su dominio de la columna abierta sobre el rey negro.

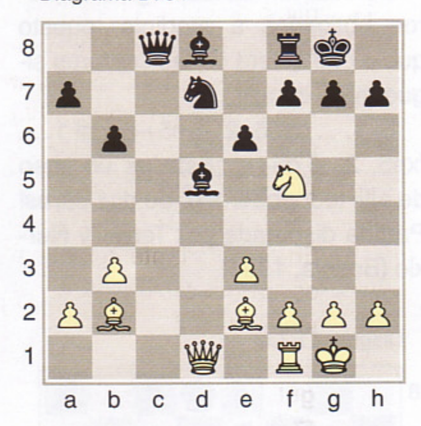
1. ♖c5!!	**...**

Una magnífica jugada polivalente, de defensa y ataque: protege el caballo de c2, ataca la dama enemiga y, sobre todo, libera la columna para dar entrada a su dama. Las negras se rindieron, pues tanto si capturan la torre, como si desplazan la dama, no podrán evitar la continuación 2. ♖xh7+! ♞xh7 (o 2. ... ♚xh7) 3. ♕g7++. Ahora vemos que el sacrificio de ambas torres ha *liberado* espacio decisivo para su dama. La primera le abrió el paso hasta g6 sobre la columna y la segunda se entregó para liberar la casilla que ocupaba, g7. Heemsoth-Heisenbutter (Alemania, 1958).



J. Senda

Diagrama B734



Las blancas, que tienen clara ventaja aquí, pueden limitarse a ganar el peón de g7. Pero lo cierto es que la posición contiene posibilidades mucho más drásticas, que permiten ganar de inmediato. La idea combinativa básica surge de imaginar la posición ideal de la dama blanca: en g4. Así pues:

1. ♗a6!!	**...**

El objeto de esta jugada es una pura liberación de líneas para la dama blanca, sin pérdida de tiempo, puesto que el alfil ataca a la dama contraria.

1. ...	**♛xa6**
2. ♕g4	**...**

Las negras abandonaron, pues no puede impedirse el mate. Si 2. ... g6, 3. ♘h6++, y si 2. ... ♝f6, es mate tras el cambio de alfiles. Troianescu-Dumitrescu (Bucarest, 1970).

Diagrama B735



Las blancas tienen aquí gran ventaja de espacio y mayor actividad de piezas y ahora emprenden una espectacular combinación, basada en la liberación de espacio.

1. ♘f6+!	**♝xf6**
2. ♕xf7+	**...**

El caballo ha despejado la diagonal a2-g8, a fin de permitir la entrada de la dama.

2. ...	**♝g7**
3. ♘xg5+!	**...**

Una nueva liberación de líneas: al tomar el caballo, el peón **h** negro dejará el camino libre a su *colega* de la misma columna.

3. ...	**hxg5**
4. h6	**...**

Las negras abandonaron. Partida Ljubojevic-Padevsky (Olimpiada de Niza, 1974).

Diagrama B736



Aquí será clave la activa posición del caballo de h5. Veamos cómo explotaron las blancas la mayor actividad de sus piezas.

1. e6! **♝xe6**

No vale 1. ... fxe6, por 2. ♕xg4.

2. ♘e5! **...**

Un sorprendente salto de caballo, que *simplifica* el juego para conseguir una posición ganadora.

2. ... **♞xe5**
3. ♕xe5 **...**

Las negras están perdidas al no poder defenderse de la amenaza de mate en g7 sin perder el alfil. Kirpichnikov-Veksler (URSS, 1965).

Diagrama B737





J. Senda

Las posibilidades dinámicas de las blancas son evidentes en el *diagrama B737*: el peón de f6 se ha incrustado en el campo enemigo, dama y torre presionan sobre la columna **h** y el alfil, situado en la gran diagonal, es potencialmente muy peligroso. Todo ello hace que el juego negro esté atado.

1. ♖xf5! **gxf5**

El sacrificio de la torre ha abierto paso al peón **g**, que ahora se convertirá en un ariete para penetrar en el enroque enemigo. No podía ignorarse la entrega, puesto que si, por ejemplo, 1. ... ♛f7, seguiría 2. ♕xh7+! ♛xh7 3. f7+ ♛xf7 4. ♖h8++. En esta variante vemos ya los efectos de haber despejado la gran diagonal del alfil.

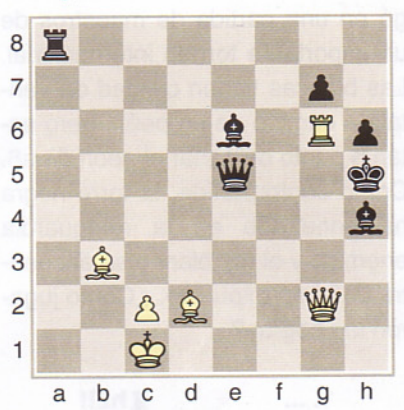
2. g6! **hxg6**
3. f7+! **...**

Las negras se rindieron, en vista de que si 3. ... ♛xf7, 4. ♕h8++, y si 3. ... ♚xf7, 4. ♕f6 ♚g8 5. ♖h8++. Sajarov-Makogonov (URSS, 1960). Aunque las negras amenacen mate en una (...♛a1++), lo cierto es que la posición está ganada para las blancas. Sin embargo, resulta impresionante la forma en que se impusieron:



J. Senda

Diagrama B738



1. ♕g4+! **...**

Forzando así un bloqueo táctico o **autobloqueo**, figura combinativa que estudiaremos en una próxima unidad, para quitarle al rey negro la casilla de escape g4.

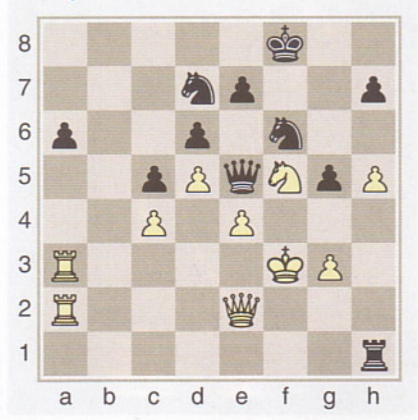
1. ... **♝xg4**
2. ♖xh6+! **...**

Nuevo sacrificio con el fin de abrir líneas, concretamente para dar paso al alfil *verdugo*.

2. ... **gxh6**
3. ♗f7++

Una combinación clásica muy espectacular, en la que el par de alfiles se basta y sobra para acabar con el rey contrario. Vaccaroni-Mazzochi (Roma, 1891).

Diagrama B739



A esta explosiva posición se llegó en una partida de maestros de un importante torneo internacional. Las blancas tienen calidad de ventaja a cambio de un peón, pero están a punto de ganar el peón de a6. Como contrapartida, la torre negra ha penetrado en la retaguardia enemiga y el rey blanco se encuentra un tanto expuesto. ¿Cómo jugaron las negras?

1. ... ♜h2!!

Una excelente jugada de desviación de la dama blanca, que compromete seriamente la seguridad del rey enemigo. No servía 1. ... g4+, debido a 2. ♔g2, atacando la torre negra.

2. ♕d3 ...

Si 2. ♕xh2?, 2. ... ♛xe4+ 3. ♔f2 ♞g4+ 4. ♔g1 ♞xh2 5. ♖xh2 ♛b1+ 6. ♔g2 ♛b2+, y ganan.

2. ... ♛b2!!

Si la jugada anterior era excelente, ¡ésta es verdaderamente fantástica! Ahora se pone de manifiesto la potencia de la torre negra, que controla toda la segunda fila, dejando al rey blanco con muy pocas casillas de escape. La idea fundamental de esta jugada de dama es dejar libre la casilla e5 para su caballo de d7, cuya entrada en acción será definitiva.

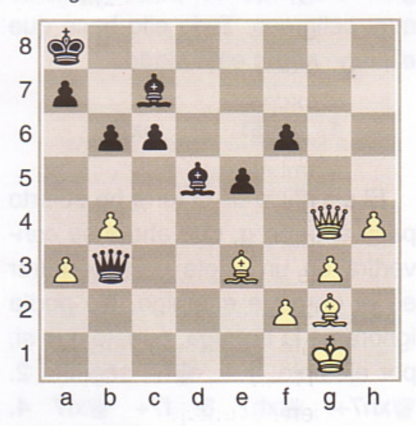
Las blancas se rindieron, puesto que si 3. ♖xb2, sigue 3. ... ♞e5+ 4. ♔e3 ♞fg4++. Ftacnik-Wolff (Nueva York, 1983).

Rayos X

Los **rayos X** son una forma peculiar de la liberación de líneas, que a veces se considera un tema combinativo independiente.

Esta figura consiste en que una pieza actúa *a través* de otra de su bando, a pesar de que una pieza contraria interrumpe la conexión entre ambas. Es decir, que la pieza atacante *traspasa* la acción de la pieza enemiga.

Diagrama B740



La posición que se muestra en el *diagrama B740* nos permitirá comprender con toda claridad el concepto antes formulado.

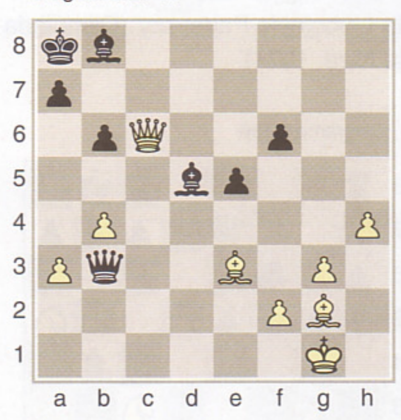
Las blancas ganaron aquí de este modo:

1. ♕c8+ ♝b8

Este alfil bloquea ahora la casilla b8, dejando las cosas listas para el remate final.

2. ♕xc6+! ...

Diagrama B741



Ahora se ve claramente cómo, a pesar de que el alfil negro de d5 puede capturar la dama contraria, ésta en realidad se encuentra defendida por su alfil de g2.

2. ... ♝xc6
3. ♗xc6++

Rayos X, gracias a un alfil con óptima fuerza de juego.

Diagrama B742



Aquí parece que las blancas han neutralizado la entrada de la dama negra en a4, pero no es así:

1. ... ♛a4+!
2. ♖xa4 ...

Si 2. ♔b1, 2. ... ♜h1+, y ganan.

2. ... ♜xa4+
3. ♔b1 ♜h1+

Las negras se rindieron. Tisdall-J. Polgar (Reykjavik, 1988).



Albert Fortuny

El bloqueo táctico

Al estudiar el tema del peón pasado se plantea la necesidad de su **bloqueo**. La estrategia nos enseña que es fundamental detener a un peón pasado no sólo controlando la casilla inmediata de avance, sino ocupándola físicamente con una pieza, a fin de inmovilizarlo.

El bloqueo que estudiaremos aquí es distinto del anterior, por lo que lo llamaremos **bloqueo táctico**. Se trata de una figura combinativa que consiste en obligar a una o varias piezas enemigas a ocupar casillas vitales, por ejemplo, de escape para su rey, cuando se trata de secuencias de mate. Otra forma de bloqueo táctico es impedir posibles maniobras defensivas, rompiendo la comunicación entre piezas clave del bando contrario.

En el *diagrama B749* tenemos un ejemplo de esta figura. La única ventaja de las blancas es su dominio de la columna abierta, pero parece que no es suficiente para inclinar la balanza. Sin embargo, en este caso concreto se da una peculiaridad que permite ganar a las blancas, gracias a un bloqueo táctico.

Diagrama B749



1. ♕e5+! ...

Un jaque con *veneno*, como pronto veremos.

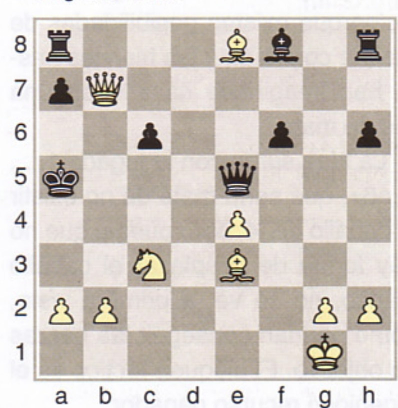
1. ... ♚f8

Única, pues si 1. ... ♚g8??, 2. ♖e8+, ganando la dama, y si 1. ... ♚h6, sigue 2. ♕f4+ ♚h5 (no 2. ... ♚g7?, por 3. ♕xf7+) 3. g4+ ♚h4 4. g5+ ♚xh3 5. ♕g3++.

2. ♕f6! ...

Las blancas ignoran el ataque a su torre, y amenazan mate en f7. Las negras se rindieron, puesto que tanto si mueven 2. ... ♛xe7, como si juegan 2. ... ♜xe7, sigue mate con 3. ♕h8++, al quedar bloqueada por una pieza negra la casilla e7. Partida Kwilezki-Roslinski (Polonia, 1954).

Diagrama B750



Esta posición corresponde a una exhibición de partidas simultáneas del maestro Blackburne, a principios de siglo.

Las blancas remataron la lucha de forma espectacular, con dos sacrificios que estaban basados en el bloqueo táctico:

1. b4+! ♝xb4
2. ♗b6+ ! axb6

Como se ve, las dos entregas son de aceptación obligada. Ahora el rey negro tiene ocupadas por piezas propias las casillas b4 y b6 y es mate en una.

3. ♕xa8++

Partida disputada entre Blackburne y aficionado (Londres, 1912).

Diagrama B751



Aquí, las negras juegan y pueden ganar un peón, con 1. ... ♞xa3+, pero han detectado un factor importante: el rey blanco, más que un rey activo es un rey expuesto, porque existen posibilidades de ataque contra él, y las blancas hasta han imaginado cazarlo en una red de mate.

La idea surge con la jugada 1. ... ♝e6+, que sería mate de no existir el caballo de f4, pero puesto que no hay forma de desplazar el caballo blanco, no se ve, a primera vista, cómo podrían conseguir las negras su objetivo. El bloqueo táctico es el ingenioso recurso ganador:

1. ... ♜d3!!

Jugada basada en la desviación del caballo, que al tomar bloquea la casilla de escape d3 para su rey. Las negras amenazan el mate: 2. ... ♜c3++.

2. ♘xd3 ♝e6++

Kopylov-Karlsson (URSS, 1961).



Diagrama B752



Las blancas tienen aquí una posición tan dominante, que el peón de desventaja es puramente anecdótico. Una vez más veremos la eficacia de una combinación basada en el bloqueo táctico.

1. ♘e6! ♞f6

No podía tomarse ninguno de los caballos. Si 1. ... gxf6??, naturalmente 2. ♕xf8++, y si 1... fxe6, 2. ♘e7+! ♞xe7 3. ♖xf8++.

2. ♕xf8+! ...

Las negras se rindieron. Si 2. ... ♜xf8, 3. ♘h6++. Ahora vemos que el sacrificio de dama, además de bloquear la casilla f8, cede la que ocupaba al caballo. Por lo tanto, la combinación se basa también en el tema liberación de espacio. Wiese-Jozwiak-Muresan (Hungría, 1979).

Diagrama B753



Aquí, las piezas blancas se concentran sobre el enroque negro y, con una combinación basada en el bloqueo táctico, rematan la lucha.

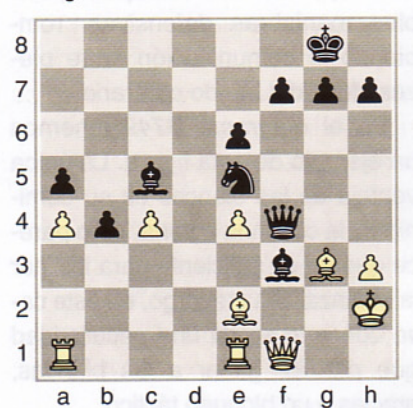
1. ♗f6! ♛c5+

Si 1. ... ♛xf6?, 2. ♘h6+ y 3. ♖xf6. La clave de la jugada de alfil se ve en la variante 1. ... gxf6, que desconecta la dama negra de la defensa del punto g7, y permite la réplica ganadora 2. ♕h6!, que obligaría a las negras a sacrificar su dama por el caballo contrario.

2. ♔h1 ♛xc4
3. ♕h6! ...

Las negras se rindieron. La dama amenaza mate en g7, y no es posible 3. ... gxh6 por 4. ♘xh6++. Kinmark-Strem (Suecia, 1955).

Diagrama B754



En esta partida las negras han invertido mucho material en el ataque y ahora disponen de una combinación ganadora, que comienza con un sacrificio de bloqueo:

1. ... ♝g1+!!

Una jugada sorprendente. ¿Cuál es la idea? Ni más ni menos que obligar a la dama blanca a ocupar la casilla g1, al no ser, obviamente, posible 2. ♔xg1??, por 2. ... ♛xg3+, y mate.

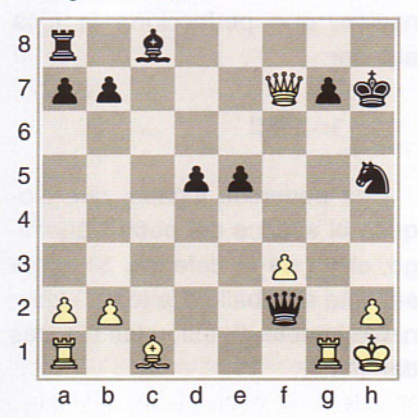
2. ♕xg1 ♞g4+

Nuevo sacrificio, con el objeto de abrir líneas (columna **h**).

3. hxg4 ♛h6+
4. ♗h4 ♛xh4++

Partida disputada entre Molinari y Cabral (Uruguay, 1943).

Diagrama B755



Las negras tienen calidad de menos y su caballo atacado. No obstante, consiguen un ataque ganador, gracias a sus piezas más activas, mientras que las blancas siguen sin estrenar sus piezas del flanco de dama.

1. ... ♝g4!

Amenaza f3, explotando la clavada de la dama blanca, pero, ¿qué hay de malo en tomar el alfil con la torre?

2. ♖xg4 ♛f1+

La dama negra sólo necesitaba ganar un tiempo para crear un cuadro de mate.

3. ♖g1 ♞g3+!

¡Magnífico! Otra vez interviene el tema de la clavada: el caballo debe tomarse de peón.

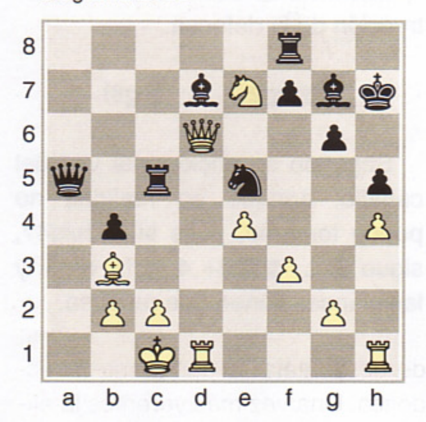
4. hxg3 ...

Pero ahora se han abierto líneas y la torre de g1 bloquea la posible escapatoria de su rey, así que...

4. ... ♛h3++

Pirrot-Hertneck (Alemania Federal, 1989).

Diagrama B756



En esta posición y la siguiente podremos ver otro tipo de combinación de bloqueo, basada en el control de la casilla de escape por parte de una de las piezas atacantes.

La posición del *diagrama B756* es muy aguda. Es importante observar que el enroque blanco ha perdido su peón **a**, lo que le da una vía de penetración a la dama rival. Ahora no serviría de nada, sin embargo, 1. ... ♛a1+, por 2. ♔d2. y la dama tiene que retroceder, porque queda atacada la torre de c5. Las negras detectaron una bonita combinación, que aprovecha la comprometida situación del rey blanco.

1. ... ♞xf3!

El único objeto de este sacrificio es despejar la gran diagonal negra para su alfil.

2. gxf3 ...

Es obligado aceptar la entrega. No era posible 2. ♕xd7??, por 2. ... ♛a1++, ya que el caballo controla la casilla de escape d2.

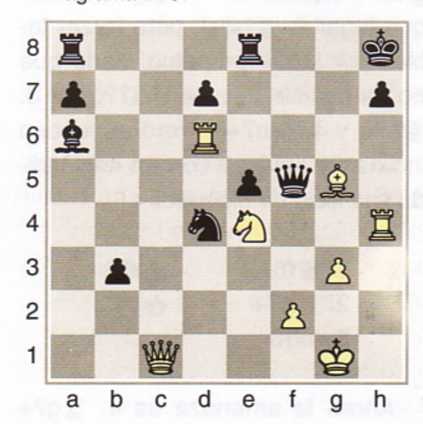
2. ... ♝c3!

Impide la salida del rey por d2, encerrando el rey blanco en una *jaula*. Está claro que la amenaza es 3. ... ♛a1++.

3. bxc3 bxc3

Se renueva la amenaza, que no tiene defensa, puesto que si 4. ♔b1, las negras ganan con 4. ... ♜a8. En vista de ello, las blancas se rindieron. Partida disputada entre Napoli y Corso (Italia, 1984).

Diagrama B757



Las negras tienen aquí tres peones de ventaja y por otro lado cuentan con serias amenazas (...♞e2+, ...♞f3+), pero las blancas han conseguido alcanzar una óptima coordinación de piezas para un ataque directo decisivo.

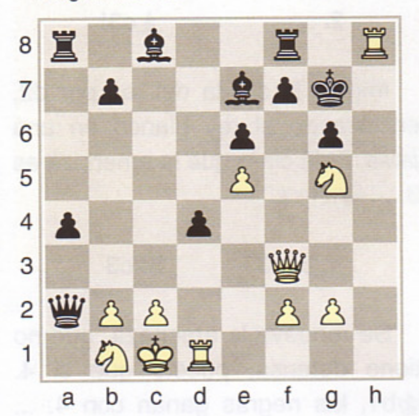
1. ♖xd4! exd4
2. ♗f6+ ♚g8
3. ♕h6 ...

Amenaza mate en g7.

3. ... ♛g6
4. ♕xg6+! hxg6
5. ♘g5! ...

El caballo controla de forma decisiva el punto f7 y por su parte las negras no pueden evitar el mate 6. ♖h8++. Partida Renet-Yudasin (Ostende, 1988).

Diagrama B758



Las blancas no tienen tiempo de jugar 1. ♖h7+ ♚g8 2. ♖dh1, debido a 2. ... ♝xg5+ y ganan las negras. Después de 1. ...♚g8 tendrían que jugar 2. ♖h8+!, para forzar tablas por jaque perpetuo, dado que no es posible 2. ... ♚xh8??, por 3. ♕h3+ y 4. ♕h7++. Pero sí pueden inclinar la balanza con un espléndido sacrificio de bloqueo:

1. ♕f6+!! ♝xf6
2. ♖h7+ ♚g8
3. exf6 ...

Ahora la amenaza es 4. ♖g7+ ♚h8 5. ♖h1++.

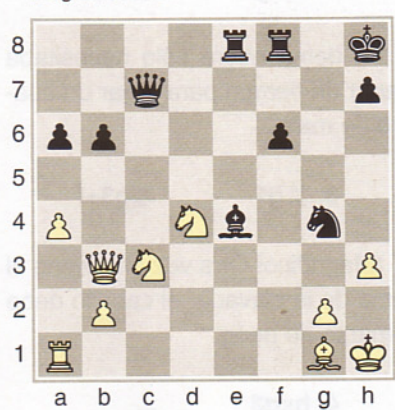
3. ... ♜d8

Las negras dejan libre la casilla f8 para su rey.

4. ♖dh1 ...

Ya no hay defensa. Las negras se rindieron. Partida Siegfried-Hinefeld (Poznan, 1941).

Diagrama B759



A pesar de las apariencias, las negras demostrarán que el rey blanco está expuesto y que disponen de suficiente potencial de ataque para liquidar el juego en pocos movimientos.

1. ... ♝xg2+!

Sacrificio de atracción, o de destrucción de la defensa.

2. ♔xg2 ♜g8!

Segundo sacrificio, esta vez del caballo, aunque en realidad no puede tomarse, pues si 3. hxg4?, sigue 3. ... ♜xg4+ 4. ♔f1 ♛g3, y las blancas tienen que rendirse.

3. ♔h1 ...

Ahora sigue un demoledor sacrificio de bloqueo.

3. ... ♛h2+!!
4. ♗xh2 ...

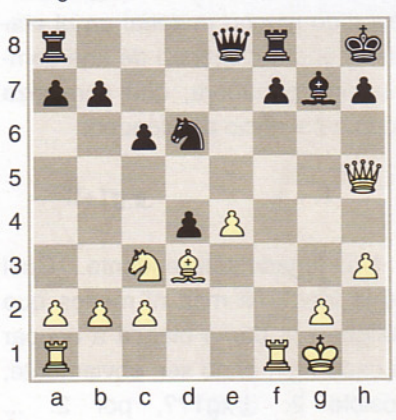
El alfil ha sido obligado a ocupar h2, quitándole esta casilla de escape a su rey.

4. ... ♞f2++

Por otra parte, el alfil ha sido desviado de la defensa de f2, lo que ha permitido este mate. Poutiainen-Szabo (Budapest, 1975).

Las blancas consiguieron, en el *diagrama B760*, la posición de ataque que buscaban, una vez desaparecido el peón **g** del enroque enemigo. El tema que domina esta posición es la amenaza sobre el punto h7 que plantea la dama blanca, apoyada por su alfil. Sin embargo, no sirve 1. e5, a causa de la buena réplica defensiva 1. ... f5!, que al atacar la dama no permite la captura del peón al paso, y si 2. ♕xe8, 2. ... ♞xe8, y las negras se defienden.

Diagrama B760



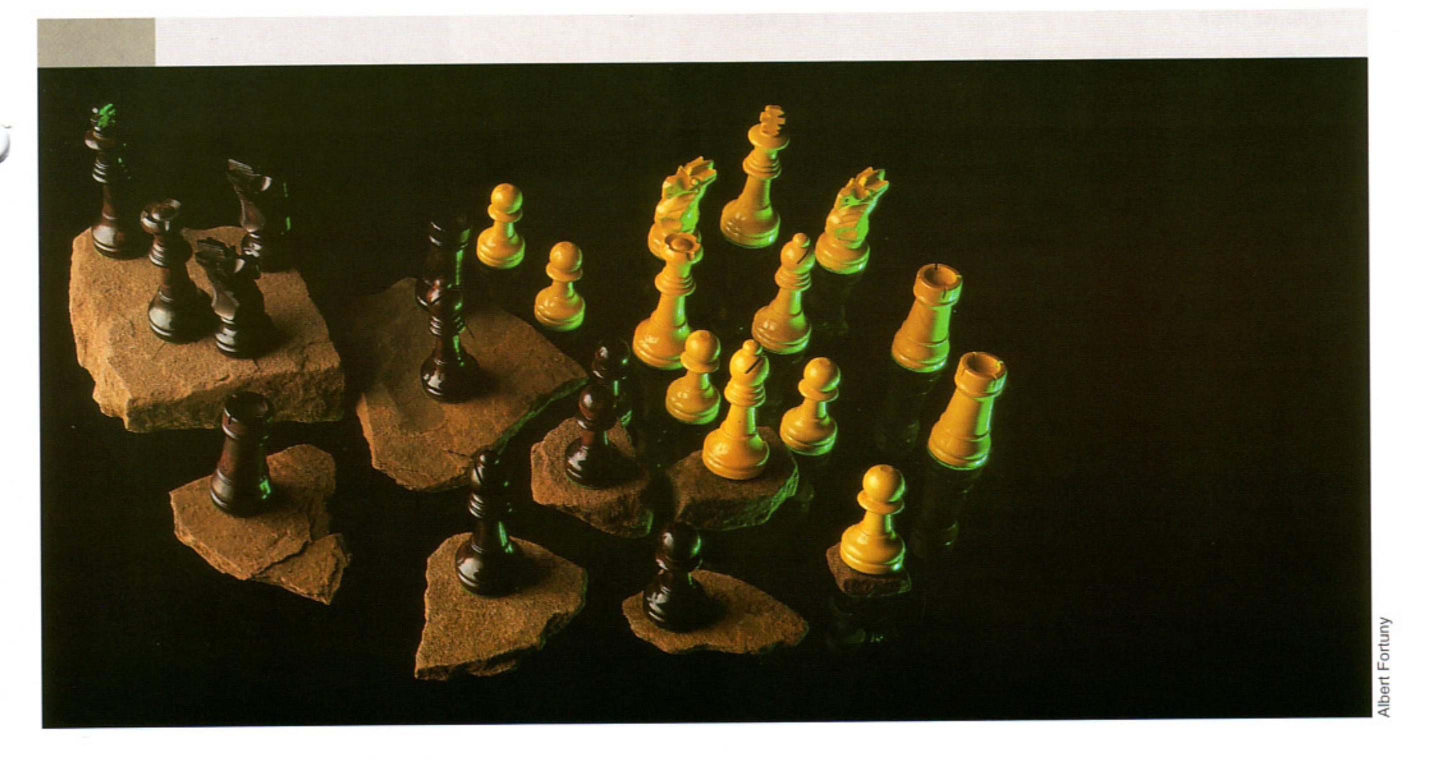
El tema del bloqueo es el punto de partida de una brillante combinación, que perfecciona la idea anterior:

1. ♖f6!! ...

Una poderosa jugada, que bloquea el avance del peón **f** enemigo, clave de la defensa. Si ahora se toma el caballo o la torre, sigue, naturalmente, 2. e5!, y las blancas dan mate.

1. ... ♚g8
2. e5 h6
3. ♘e2! ...

Las blancas retiran su caballo, conservando todas las amenazas. No era efectivo 3. ♖xd6, por 3. ... ♛xe5 y, tras el cambio de damas, quedan atacados torre y caballo. Las negras se rindieron, pues si, por ejemplo, 3. ... ♞b5, 4. ♕f5, y si 3. ... ♝xf6, 4. ♕xh6, ganando fácilmente en ambos casos. Fischer-Benko (Campeonato de Estados Unidos, 1963).

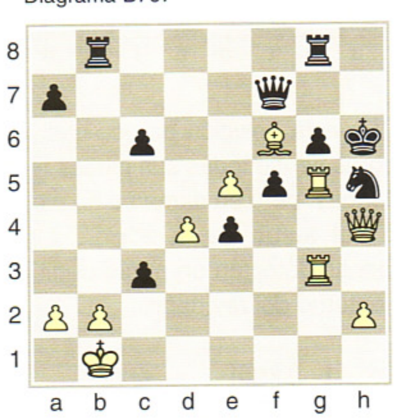

Albert Fortuny

Sacrificios de calidad contra el enroque

El sacrificio de calidad, que como ya sabemos se trata de la entrega de torre por pieza menor, contra el enroque constituye una forma de ataque que está basada en la destrucción de la defensa, bien sea eliminando la pieza defensiva clave, o bien dislocando con la captura de un alfil o un caballo la barrera protectora de peones del rey contrario.

A continuación, mostraremos unos cuantos ejemplos que se consideran característicos de este tipo de sacrificio.

Diagrama B767



En la posición clásica que vemos en el *diagrama B767* las blancas tienen sus cuatro piezas concentradas sobre el rey enemigo. Este hecho se traduce de inmediato en una combinación ganadora como la siguiente:

1. ♖xh5+!	**...**

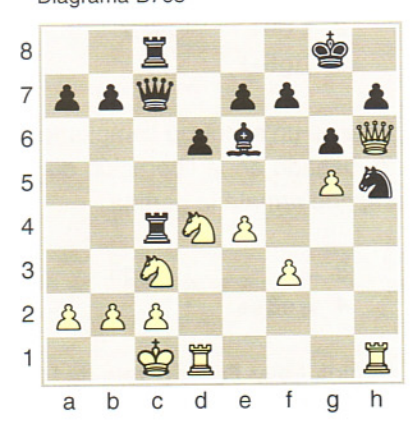
El caballo era la principal protección del rey negro y, al ser eliminado, se abren, además, líneas de ataque decisivas.

1. ...	**gxh5**
2. ♕f4+	**♚h7**
3. ♕xf5+	**♚h6**
4. ♗g5+!	**...**

Las negras se rindieron, puesto que si 4. ... ♚g7, sigue 5. ♗e7+, ganando, y si 4. ... ♜xg5, seguiría 5. ♕xf7. Partida disputada entre Chigorin y Kotrc (Praga, 1896).

Las blancas, a las que les corresponde jugar, tienen la posibilidad de rematar rápidamente la lucha, y al mismo tiempo eliminan también, como vemos en el *diagrama B768*, la mejor pieza defensora enemiga: el caballo de h5.

Diagrama B768



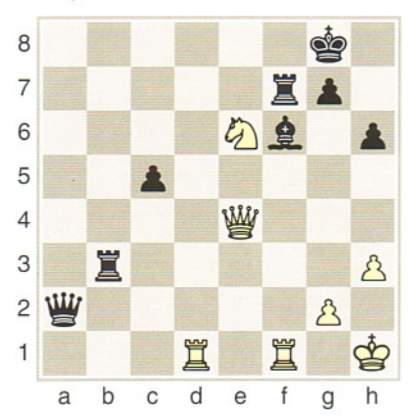
1. ♖xh5!	**gxh5**
2. g6!	**...**

Una jugada muy fuerte, que abre decisivamente la puerta del enroque negro. Es obligado tomar el peón, puesto que se amenaza 3. ♕xh7+ y 4. ♕h8++.

2. ...	**hxg6**
3. ♘xe6	**...**

Las negras se rindieron, ya que si 3. ... fxe6, seguiría 4. ♕xg6+ ♚f8 5. ♖g1, y el rey negro está cazado en la última fila. Partida disputada entre Iscuk y Novokovsky (Correspondencia, 1975).

Diagrama B769



Las piezas blancas son muy dominantes y su actividad permitirá un decisivo sacrificio de calidad.

1. ♖xf6! ♜xf6

Si 1. ... gxf6, sigue 2. ♕g6+, ganando la torre.

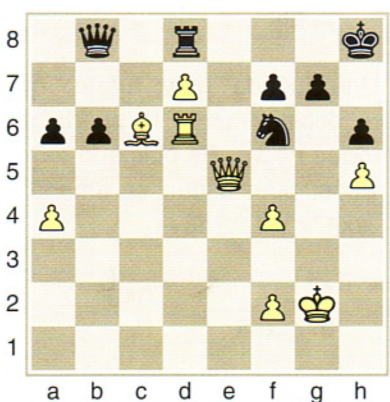
2. ♖d8+ ♚f7
3. ♘g5+! ...

Éste es un sacrificio complementario, basado en la liberación de líneas, que remata la partida.

3. ... hxg5
4. ♕e8++

Partida Levy-Feller (Praia da Rocha, 1970).

Diagrama B770



El peón de d7 es el factor sobre el que gira toda la lucha. Las blancas conciben ahora la forma más expeditiva de rematar el juego.

1. ♖xf6! ...

Este sacrificio destruye la estructura de peones del flanco de rey, forzando una posición claramente ganada.

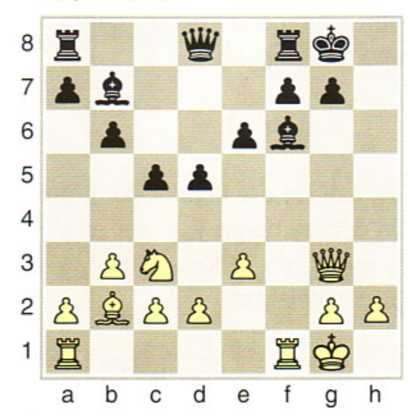
1. ... gxf6

No era mejor 1. ... ♛xe5, puesto que después de 2. fxe5 gxf6 3. exf6, el final resultante está totalmente ganado para las blancas, que sólo han de llevar su rey a c7, teniendo en cuenta que el rey negro no podrá pasar de f8.

2. ♕xf6+ ♚g8
3. ♕xh6 ♛c7
4. ♕f6! ...

Las negras se rindieron, porque no pueden parar la amenaza 5. h7. Partida F. Olafsson-Unzicker (Lugano, 1970).

Diagrama B771



El enroque negro está debilitado por la desaparición del peón **h**, lo que, sumado a la activa disposición de las piezas blancas, permite un rápido desenlace:

1. ♖xf6! ♛xf6
2. ♘xd5! ...

Ésta es la clave del sacrificio anterior. La dama negra no puede tomar el alfil de b2, ya que si 2. ... ♛xb2??, sigue 3. ♘e7+ ♚h7(h8) 4. ♕h3(h4)++.

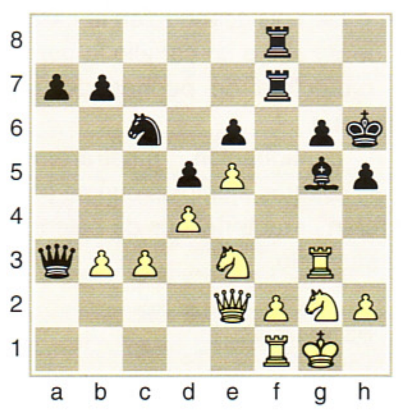


J. Senda

2. ... ♛h6
3. ♗xg7! ...

Un nuevo y demoledor sacrificio, que derrumba por completo la resistencia de las negras, que se vieron obligadas a abandonar. Si 3. ... ♛xg7, 4. ♘f6+ ♚h8 5. ♕h4+ y mate a la siguiente, y si 3. ... ♛g6, 4. ♘e7+, ganando la dama. Mildenhall-Ardin (Coventry, 1978).

Diagrama B772



En esta posición parece que las negras tienen todas sus piezas bien situadas, pero su dama se ha alejado del teatro de la acción y las blancas detectan un punto débil en el entorno del rey negro.

1. ♖xg5! ♚xg5
2. ♕d2! ...



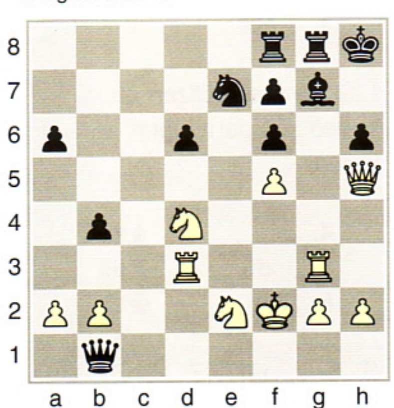
J. Senda

Jugada fortísima, que amenaza con explotar un jaque descubierto de caballo sobre la diagonal c1-h6.

2. ...	**♛xb3**
3. ♘f5+!	**...**

Las negras están perdidas. Si 3. ... ♚xf5 (o 3. ...♚g4), 4. ♕f4++. Pavlov-Stoljar (Albena, 1970).

Diagrama B773



También aquí la dama negra está alejada de su campo y las blancas son lo bastante activas como para rematar la lucha, explotando las debilidades del enroque negro.

1. ♖xg7!	**...**

Una jugada paradójica: la excelente torre blanca se entrega por un alfil completamente inservible. Sin embargo, la combinación es correcta, porque de este modo se eliminan las defensas del rey negro.

1. ...	**♜xg7**

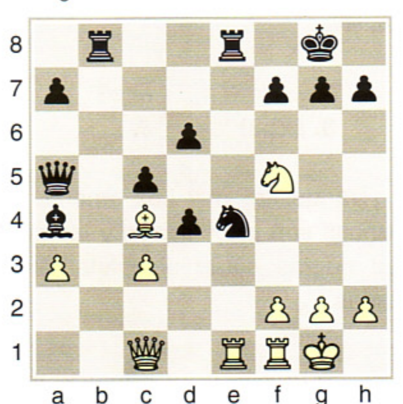
Si 1. ... ♚xg7, sigue 2. ♖g3+ ♚h7 3. ♖h3.

2. ♕xh6+	**♚g8**
3. ♖h3	**♞g6**
4. fxg6	**fxg6**
5. ♘e6	**♛xf5+**
6. ♘2f4	**...**

Las negras abandonaron. Si 6. ... ♛c2+, 7. ♔g3. Cruz Lima-Fedorowicz (Cuba, 1984).

A veces el sacrificio de calidad se produce en el centro de tablero, pero tiene inmediata repercusión sobre el enroque, como sucede en las tres posiciones siguientes.

Diagrama B774



Las blancas ganaron con:

1. ♖xe4!	**...**

El caballo era la única pieza defensora del enroque y con su desaparición el rey negro queda *vendido* a la ofensiva de las piezas blancas. La dama negra está, otra vez, alejada de la acción, lo que facilita la combinación de las blancas.

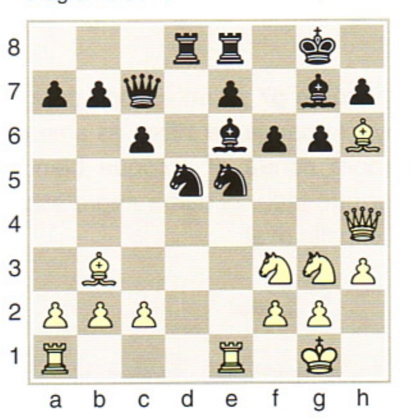
1. ...	**♜xe4**
2. ♕g5	**g6**
3. ♕f6!	**...**

Decisiva penetración de la dama, que plantea la doble amenaza de mate en g7 y ataque sobre f7.

3. ...	**gxf5**
4. ♕xf7+	**...**

Las negras se rinden, pues si 4. ... ♚h8, 5. ♕f6++. Kotov-Lisitsin (Campeonato de la URSS, 1939).

Diagrama B775



Contra el perfecto despliegue de las piezas blancas, las negras parecen haber construido un sólido entramado defensivo. Sin embargo, el primer jugador ha detectado la vía de invasión, gracias a un sacrificio de calidad.

1. ♖xe5!	**fxe5**
2. ♘g5!	**...**

Consecuencia de la primera jugada. Las blancas plantean un ataque doble: a la amenaza sobre el alfil de e6 hay que añadir la entrada en h7, tras el cambio de alfiles de casillas negras.

2. ...	**♝f6**
3. ♘xe6	**...**

Las negras abandonaron, pues si 3. ... ♝xh4, 4. ♘xc7, y las blancas han ganado pieza, al estar clavado el caballo negro de d5. Tahl-Timman (Olimpiada de Skopje, 1972).

Como se muestra en el *diagrama B776*, las negras parecen haber consolidado su posición: el peón

Diagrama B776

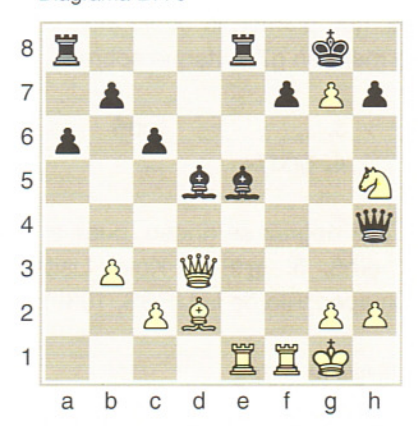
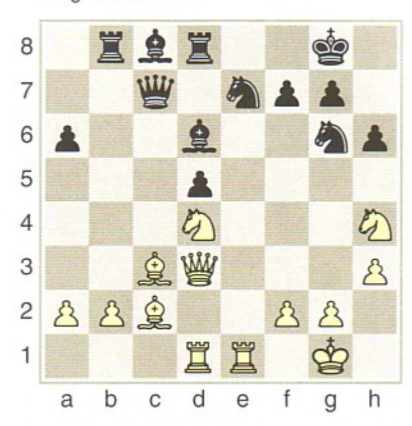


Diagrama B777



Diagrama B778



blanco de g7 es un escudo para el rey y la pareja de alfiles es amenazadora contra el enroque blanco. Por otro lado, la dama negra ataca el caballo rival.

1. ♖xe5! **...**

La solución: las blancas eliminan la pieza más activa de las negras y de esta forma podrán incorporar el caballo al ataque, abriendo la posición del rey enemigo.

1. ... **♜xe5**
2. ♘f6+ **♚xg7**
3. ♗c3! **...**

Ahora este alfil se hace el amo de la gran diagonal a1-h8.

3. ... **♛xf6**

Una solución precaria, pero no había nada mejor. Si 3. ... ♝xg2, 4. ♔xg2 ♜e6 5. ♖f4!, ganando.

4. ♖xf6 **♚xf6**
5. ♕d4! **...**

Las negras se rindieron. Si 5. ... ♜e8, sigue 6. ♕f4+, ganando pieza. Szmetan-Hase (Campeonato de Argentina, 1972).

En la posición del *diagrama B777* las blancas tienen todas sus piezas bien situadas, mientras que el enroque negro está debilitado y, por si eso fuera poco, su alfil aún sigue sin desarrollar.

1. ♖xf6! **...**

La *mano mágica* de un campeón del mundo, Mijaíl Tahl, pone en marcha esta bonita combinación, ignorando la amenaza que se ejerce sobre su alfil.

1. ... **♜xf6**
2. ♕xe5 **...**

La clavada sobre la torre será decisiva.

2. ... **axb3**
3. axb3! **...**

¡Tranquilamente! Las amenazas blancas son muy fuertes y las piezas negras están completamente atadas.

3. ... **b6**

Si 3. ... ♚f7, 4. ♘xf6 ♛xf6 5. ♕c7+, ganando el alfil. Si 3. ... gxh5, sigue 4. b4!! (este misterioso movimiento se explicará en la jugada siguiente), con la amenaza decisiva 5. ♖f1.

4. b4!! **...**

Las blancas no podían jugar 4. ♖f1, a causa de 4. ... ♜a5. Una vez neutralizada esta amenaza, las negras se encuentran prácticamente en *Zugzwang*, y no tienen ninguna defensa satisfactoria. Tahl-Bilek (Miskolc, 1963).

Las blancas ejercen un gran dominio en la posición del *diagrama B778*, mientras que se observa cierta descoordinación entre las piezas negras, que aún no han desarrollado su alfil dama y, en general, su posición es pasiva.

1. ♖xe7! **♝xe7**

Si las negras jugaran 1. ... ♞xe7, se produciría un bonito mate: 2. ♕h7+ ♚f8 3. ♕h8+ ♞g8 4. ♕xg7+! ♚xg7 5. ♘e6++.

2. ♘xg6 **fxg6**
3. ♕xg6 **♝f6**
4. ♘e6! **...**

Las blancas utilizan ahora todos sus recursos para lograr una eficaz invasión.

4. ... **♝xe6**
5. ♗xf6 **♜e8**
6. ♖e1 **♚f8**

Si 6. ... ♛f7, 7. ♕h7+ ♚f8 8. ♕h8+ ♛g8 9. ♗xg7+! ♚f7 10. ♗g6+!, con ventaja decisiva, pues si 10. ... ♚xg6, 11. ♕xh6+ ♚f5 12. ♖e5++.

7. ♗e5! **...**

Y las negras se rindieron, pues si, por ejemplo, 7. ... ♛d7 (7. ... ♛f7? 8. ♗d6+), puede seguir 8. ♖e3, ganando. Oltra-Rivas (Campeonato de España, 1986).

Este Test consta de treinta posiciones, que el estudiante deberá resolver sin utilizar el tablero. Para que pueda evaluar su grado de aprovechamiento, debe concederse un punto por cada una de las primeras veinticinco posiciones y dos puntos por cada una de las cinco últimas resueltas correctamente.

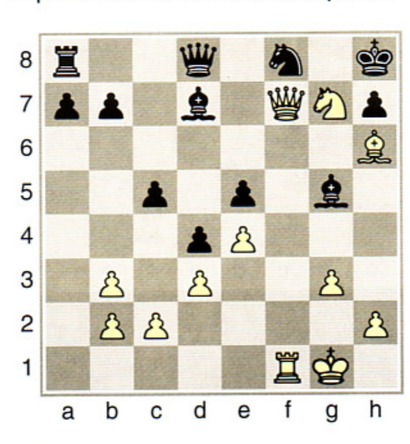
Según la puntuación obtenida, su asimilación se considera:

Óptima	Más de 30 puntos.
Notable	26 - 30 puntos.
Satisfactoria	21 - 25 puntos.

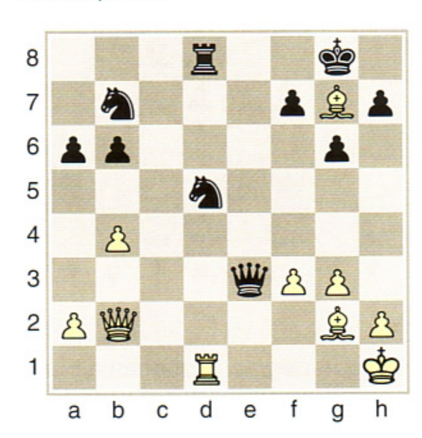
Por debajo de esta puntuación, se recomienda repasar las cinco lecciones precedentes y volver a efectuar el Test.

Preguntas y posiciones

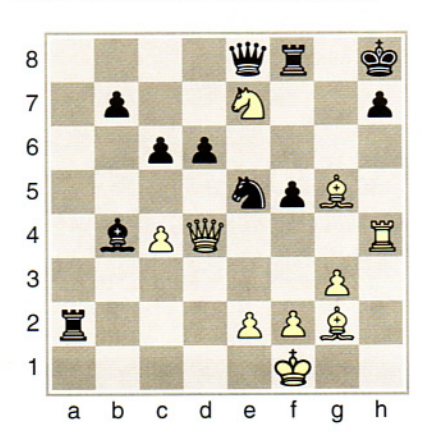
1. Las piezas blancas han invadido el flanco de rey enemigo y todo está listo para que puedan resolver rápidamente. Tema: *Intercepción.*



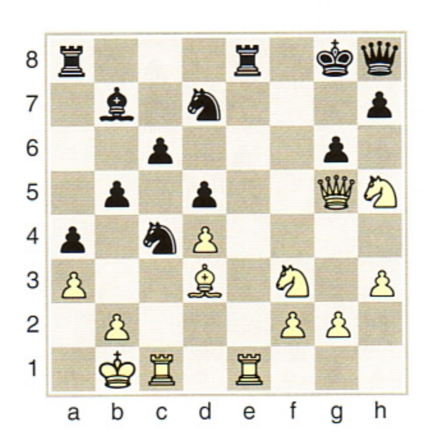
2. Juegan negras. La posición es tal que la pareja de alfiles no es una ventaja, porque hay un factor en el aire que condiciona todo el juego: la dama blanca está sobrecargada por la defensa de su alfil de g7. ¿Cómo explotarlo? Tema: *Intercepción.*



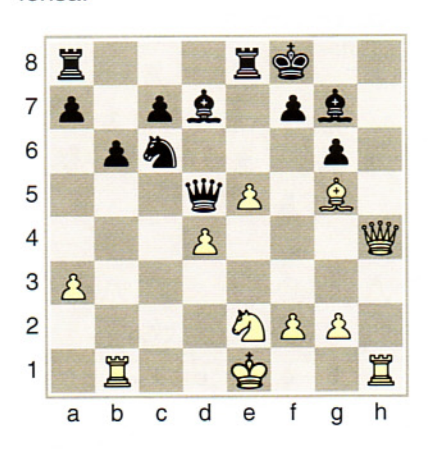
3. Juegan blancas. El turno de juego es aquí vital, pues las negras podrían aspirar a defenderse. Tema: *Destrucción de la defensa.*



4. Juegan blancas. Sus piezas son más activas, el enroque negro está muy debilitado y la posición *pide a gritos* un remate terminante. Tema: *Destrucción de la defensa.*

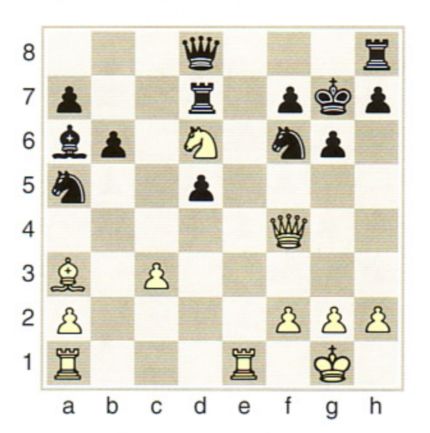


5. Gracias a su coordinación de piezas, las blancas tienen el remate servido en bandeja. Pero le toca a usted. Tema: *Destrucción de la defensa.*

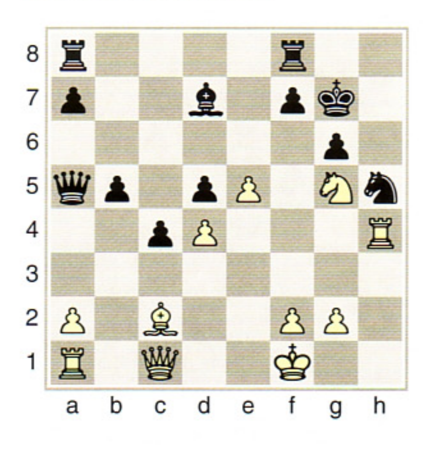




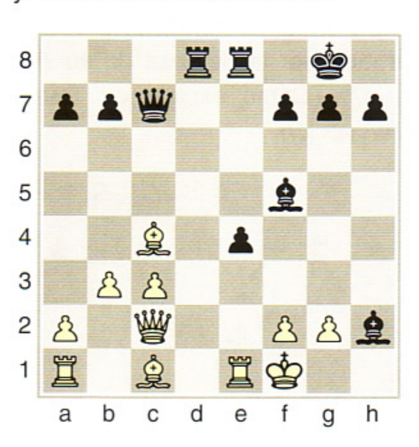
6. Juegan blancas. El enroque negro está más debilitado de lo que parece, ya que falta un alfil para proteger las casillas negras. ¿De qué forma pueden ganar las blancas? Temas: *Liberación de espacio*, *bloqueo táctico*.



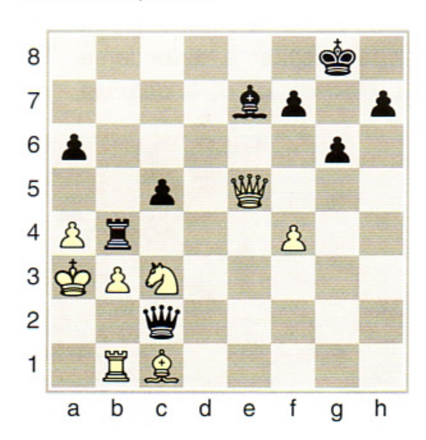
7. Juegan blancas. Dos golpes combinativos acaban con la posición negra. Su misión es encontrarlos. Tema: *Destrucción de la defensa*, *liberación de espacio*.



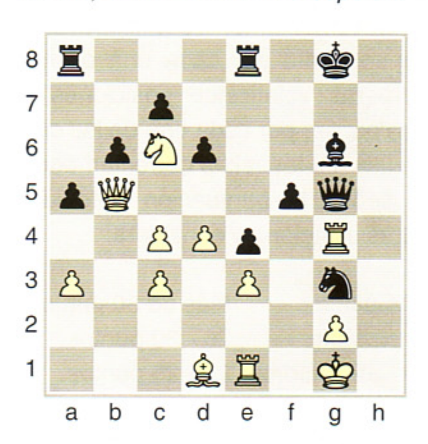
8. Juegan negras, que tienen la posición contraria lista para el derribo. También aquí hay que encadenar tres elegantes jugadas combinativas. ¿Cuáles son? Temas: *Ataque descubierto*, *liberación de espacio* y *destrucción de la defensa*.



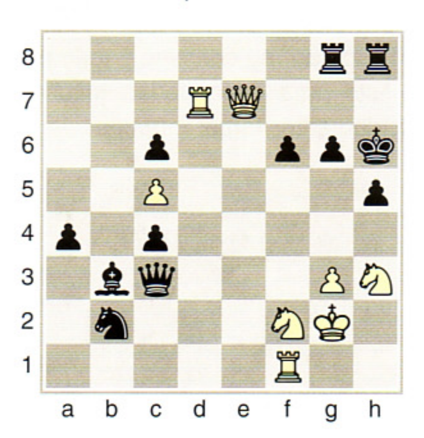
9. Juegan negras. El monarca blanco se encuentra en una peligrosa encerrona. Claro que el alfil negro está atacado, pero... Tema: *Liberación de espacio*.



10. Juegan negras. Aprovechando la clavada del peón **f**, parece que las blancas van a ganar pieza, como consecuencia de su ataque a la dama enemiga. Sin embargo, las negras encontrarán la réplica adecuada, basada en la *intercepción*.



11. Juegan blancas. Los peones negros del flanco de dama deberían inclinar la partida, si no fuese por la posición expuesta de su rey. ¿Cómo rematar la lucha? Tema: *Liberación de espacio*.



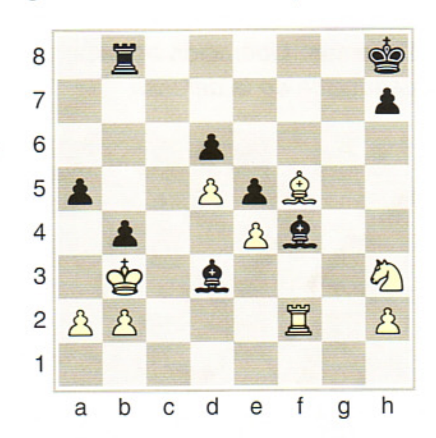




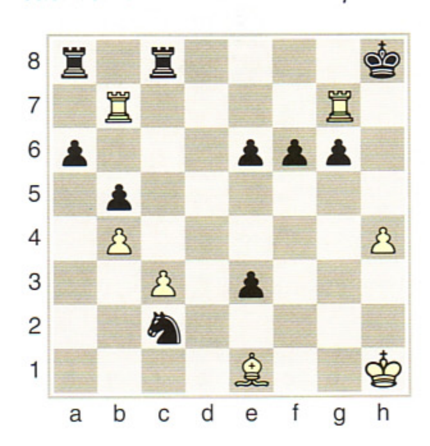
12. El acoso de las negras (que juegan) en el flanco de dama es perceptible. La cuestión es cómo ganar de forma expeditiva. Tema: *Bloqueo táctico*.



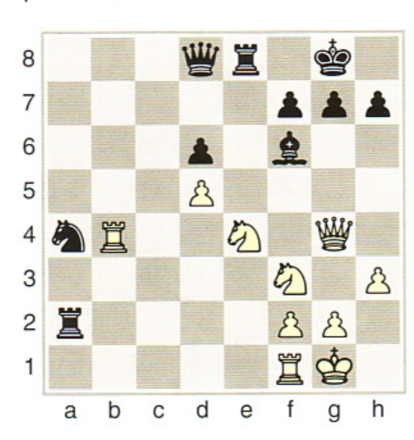
13. Juegan negras. Las blancas no parece que tengan en esta posición mayores dificultades. Sin embargo, las tienen y muy graves. ¿Cómo jugaría usted? Tema: *Bloqueo táctico*.



14. Tres peones de ventaja (uno de ellos en sexta) suelen ser una ventaja más que considerable, pero dos torres dobladas en séptima son una fuerza equiparable a la bomba atómica. Falta definir y ésa es su tarea, sabiendo que juegan blancas. Tema: *Liberación de espacio*.

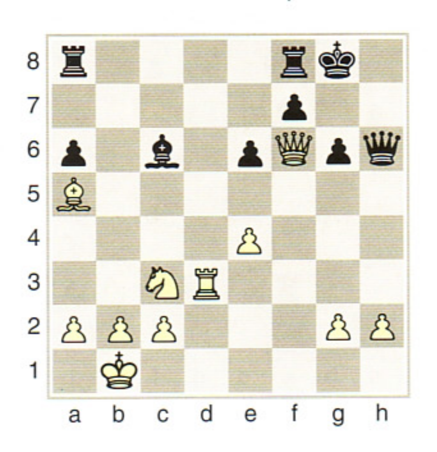


15. Juegan blancas, que ganarían sencillamente con 1. ♖xa4! ♜xa4 2. ♘xf6+ y 3. ♕xa4. Sin embargo, hay otro camino más directo hacia el mate. Temas: *Desviación* y *bloqueo táctico*.





16. Juegan blancas, que tienen dos peones por la calidad. Si no logran que su ataque contra el flanco de rey prospere, tendrán problemas. Tema: *Liberación de espacio*.



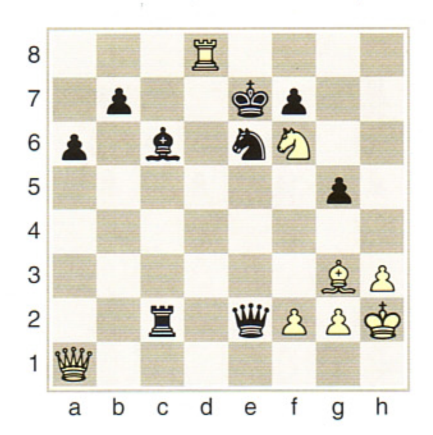
17. Juegan blancas, cuyas piezas son muy activas y ahora se encargarán de poner de manifiesto las debilidades del enroque negro. Tema: *Destrucción de la defensa*.



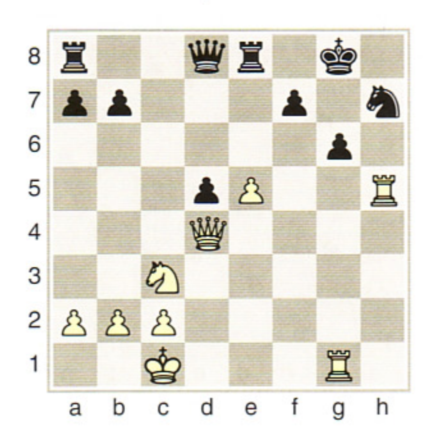
18. Hay demasiados agujeros en la posición del rey negro, que las blancas deben explotar. ¿Cómo? Tema: *Destrucción de la defensa*.



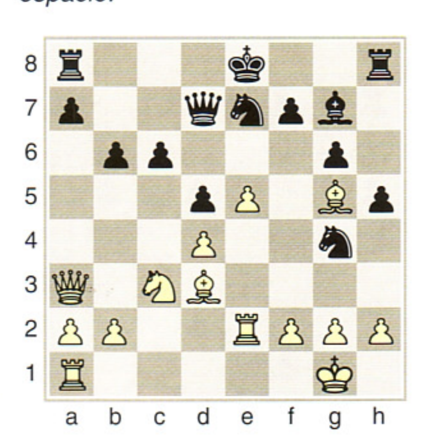
19. Juegan blancas, que han detectado una vía de penetración hacia el rey enemigo. ¿Cuál? Temas: *Liberación de espacio* e *intercepción*.



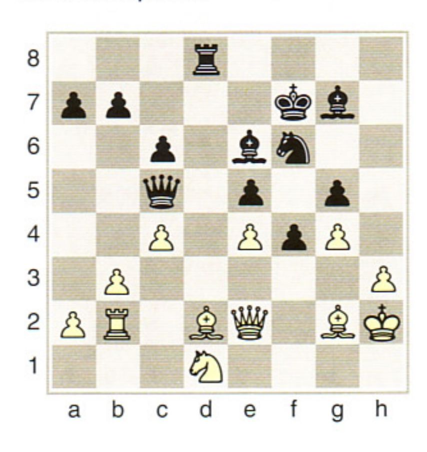
20. Juegan blancas. La situación del enroque negro es aquí precaria, mientras que las piezas mayores blancas se encuentran *a pleno rendimiento*. ¿De qué forma se gana? Temas: *Destrucción de la defensa*, *liberación de espacio*.



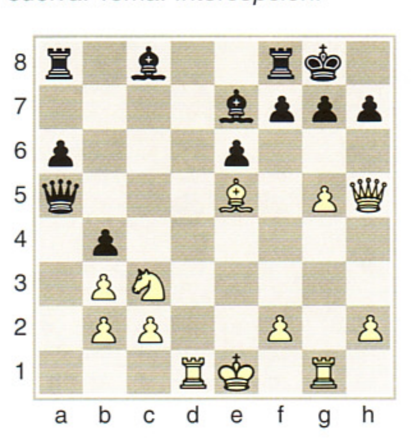
21. La posición blanca es tan fuerte, con el rey negro retenido en el centro, que solamente deben encontrar una secuencia drástica de juego para acabar con toda resistencia. Hállela. Tema: *Liberación de espacio*.



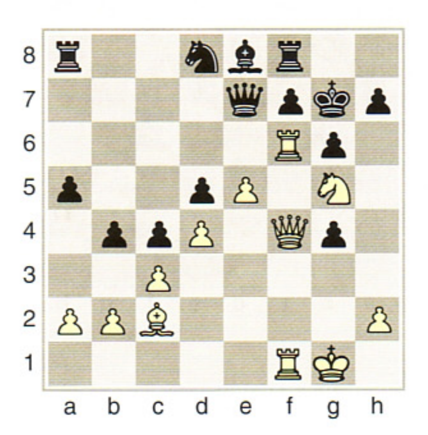
22. Esta vez es el rey blanco el que tiene un enroque debilitado, con el peón negro de f4 incrustado en su campo. ¿De qué forma pueden las negras explotar las posibilidades que les brinda la posición? Temas: *Destrucción de la defensa*, *liberación de espacio*.



23. Aunque parece que las blancas van a perder pieza, en realidad están en condiciones de lanzar un ataque decisivo al rey enemigo. Sopese todas las posibilidades y resuelva. Tema: *Intercepción*.



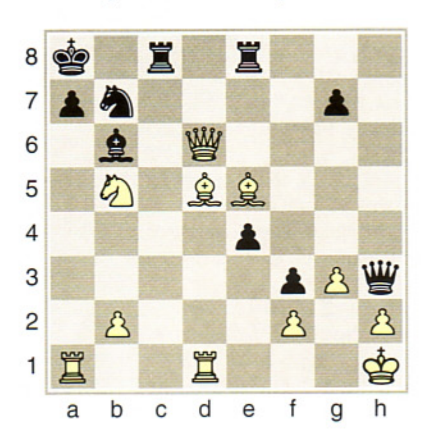
24. Las blancas (que juegan) ejercen un corsé asfixiante sobre el flanco de rey, aunque para ello han debido entregar dos peones. ¿Existe una continuación ganadora? Temas: *Liberación de espacio*, *destrucción de la defensa*.



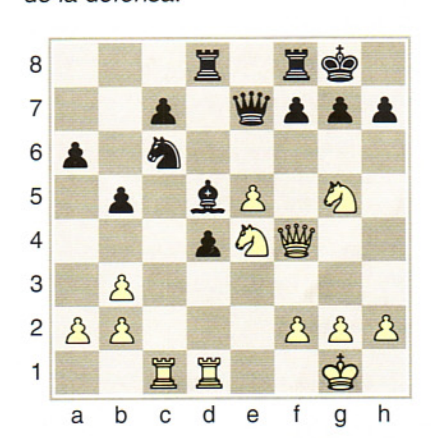




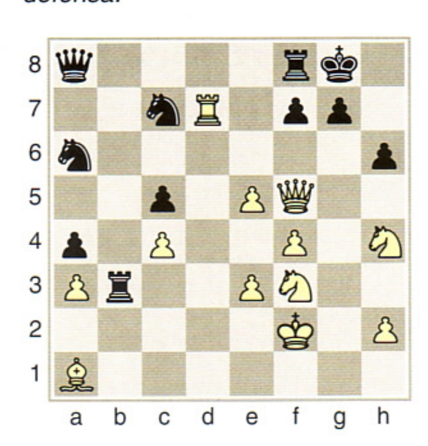
25. Juegan blancas, que aunque se encuentran amenazadas de mate en una, pueden lanzar un devastador ataque. Tema: *Bloqueo táctico*.



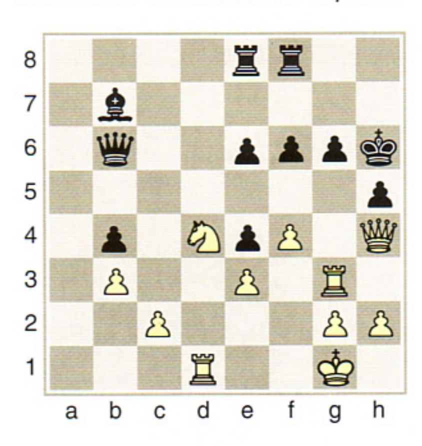
26. Las blancas están dispuestas para lanzar un ataque en toda la línea. Así pues, juegue y gane con blancas, sin renunciar a los sacrificios de material. Tema: *Destrucción de la defensa*.



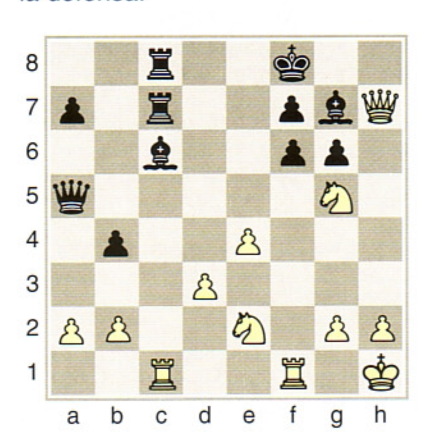
27. Con calidad de desventaja, las blancas han trazado un plan de ataque directo, con sacrificios en cascada. Descubra la secuencia y ate todos los cabos. Temas: *Liberación de espacio*, *destrucción de la defensa*.



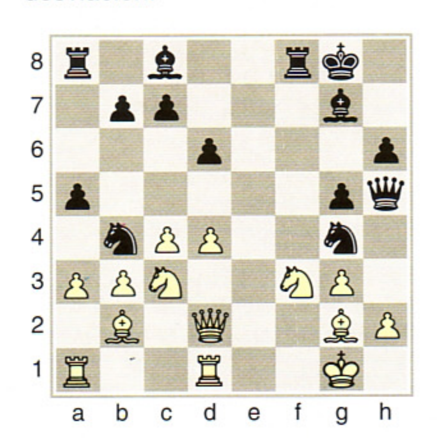
28. Juegan blancas. Una vez descubierta la idea ganadora, parece muy sencilla, pero hasta ese momento... En fin, usted tiene la palabra. Tema: *Liberación de espacio*.



29. Juegan blancas. Parece que las negras han cubierto todos los huecos, gracias, en gran parte, al alfil de casillas negras, que es la mejor pieza defensora de su rey. Pero hay fisuras, que usted se encargará de descubrir. Tema: *Destrucción de la defensa*.



30. Juegan negras. En esta posición, tomando usted las riendas, podrá llevar a cabo una espectacular secuencia combinativa, con ataque de mate al rey blanco. Temas: *Destrucción de la defensa*, *desviación*.







Soluciones:

1. 1. ♘e8! ♝xh6 2. ♕xf8+! ♝xf8 3. ♖xf8++. Caspar-Grottke (Francfort, 1977).

2. 1. ... ♞f6!! (0-1). Si 2. ♖xd8+ ♞xd8, 3. ♕a1 ♚xg7. Vilela-Spiridonov (Varna, 1977).

3. 1. ♖xh7+! ♚xh7 2. ♕h4+ ♚g7 3. ♕h6+ ♚f7 4. ♕f6++. Contin-Simons (Montecatini Terme, 1998).

4. 1. ♗xg6! hxg6 2. ♕xg6+ ♚f8 3. ♘g5! (1-0). Las negras pierden demasiado material. Jacimovic-Walsh (Bundesliga, 1998).

5. 1. ♕h8+! ♝xh8 2. ♖xh8+ (1-0). Si 2. ... ♚g7, 3. ♗f6++. Naumkin-Krupkova (Montecatini Terme, 1998).

6. 1. ♘f5+! ♚g8 (1. ... gxf5, 2. ♕g5++) 2. ♕h6 ♞h5 3. ♕g7+! ♞xg7 4. ♘h6++. Spielmann-Lisitsin (Moscú, 1935).

7. 1. ♖xh5! gxh5 2. ♘e6+! (1-0). Si 2. ... ♝xe6, 3. ♕g5+ ♚h8 4. ♕h6+, y si 2. ... fxe6, 3. ♕g5+ ♚f7 4. ♕f6+ ♚e8 5. ♗g6+. Medina-J. Padrón (Cuba, 1994).

8. 1. ... e3!! 2. ♕xf5 ♛xc4+!! 3. bxc4 e2+ 4. ♖xe2 ♜d1+ 5. ♖e1 ♜d(e)xe1++. Giardelli-Melchor (Buenos Aires, 1984).

9. 1. ... ♜xb3+! 2. ♖xb3 c4+ 3. ♖b4 (si 3. ♕xe7, 3. ... ♛xb3++) 3. ... ♛b3++. Von Scheve-Fahrni (San Remo, 1911).

10. 1. ... ♞e2+! (0-1). Si 2. ♖xe2, 2. ... ♛xg4, y si 2. ♗xe2, 2. ... ♛xe3+ y 3. ... fxg4.

11. 1. ♘g5! fxg5 (1. ... ♚xg5 2. ♘e4+ y 3. ♘xc3) 2. ♘g4+! hxg4 3. ♖h1++. Pliskin-Borisov (URSS, 1975).

12. 1. ... ♞c3! 2. ♖c1 (se amenazaba 2. ... ♞c2++, y si 2. bxc3?, 2. ... ♞c2+ 3. ♔a2 ♛xa3++) 2. ... ♛xa3+! 3. bxa3 ♞c2+! 4. ♖xc2 ♜b1++. Porral-Bulgarat (Santa Fe, 1945).

13. 1. ... a4+! 2. ♔xa4 b3! 3. axb3 ♝e3 4. ♖f3 (si 4. ♖g2, 4. ... ♝c5, con la amenaza 5. ... ♜a8++) 4. ... ♜a8+ (0-1). Si 5. ♔b4, 5. ... ♝d2++. Souza Méndez-Fischer (Mar del Plata, 1959).

14. 1. h5!! (amenaza 2. h6, 3. ♖h7+, 4. ♖bg7+ y 5. ♖h8++) 1. ... gxh5 (única; si 1. ... ♜ab8, 2. ♖h7+ ♚g8 3. ♖bg7+ ♚f8 4. h6, y si 1. ... ♞xe1, 2. h6) 2. ♗h4! e2 (si 2. ... ♜f8?, 3. ♖h7+ ♚g8 4. ♖bg7++) 3. ♗xf6! (1-0). Si 3. ... e1=♛+, 4. ♖g1++. J.C. Pérez-B. López (La Habana, 1995).

15. 1. ♖b8! ♛xb8 2. ♘xf6+ ♚h8 (2. ... ♚f8? 3. ♘d7+ y 4. ♘xb8) 3. ♘g5!! ♜f8 (3. ... ♜e7 4. ♕e4!) 4. ♕h5 h6 5. ♕xf7 ♞c5 6. ♕g8+! (1-0). Si 6. ... ♜xg8, 7. ♘f7++. Hebden-Pichon (Cappelle-la-Grande, 1990).

16. 1. ♘d5!! exd5 (1. ... ♜fe8 2. ♖h3; 1. ... ♝xd5 2. ♖h3 ♝xa2+ 3. ♔xa2 ♛g7 4. ♗c3 e5 5. ♗xe5) 2. ♖h3! ♛g7 3. ♗c3! d4 4. ♗xd4 (1-0). Schweber-Quinteros (Buenos Aires, 1969).

17. 1. ♖xd4! cxd4 2. ♖c6! ♚h7 (2. ... ♚g7 3. ♖xg6+! ♚xg6 [3. ... fxg6 4. ♕b7+] 4. ♕f6+ ♚h7 5. ♗xf7 ♜g8 6. ♕f5+ ♚g7 7. ♕g6+ ♚h8 8. ♗f6+ ♜g7 9. ♕h6++) 3. ♗xf7 ♜c8 4. ♖xg6 (1-0). Aliojin-Opocensky (París, 1925).

18. 1. ♖xf6+! ♚xf6 2. ♕d4+ ♚f7 3. ♖xe7+! ♚xe7 4. ♕g7+ ♚e8 5. ♕xh8+ ♚f7 6. ♕h7+ ♚e8 7. ♕g6+ (1-0). Si 7. ... ♚d8, 8. ♕f6+ ♚e8 9. ♗d6, amenazando mate imparable en e7, ya que si 9. ... ♛d7, 10. ♕f8++. Savchenko-Tomins (URSS, 1987).

19. 1. ♖d7+! ♝xd7 (1. ... ♚f8 2. ♗d6+ ♚g7 3. ♘h5+) 2. ♘d5+ ♚d8 (2. ... ♚e8 3. ♕f6 ♞g7 [3. ... ♞f8 4. ♗c7] 4. ♗e5!) 3. ♕f6+ ♚c8 4. ♘b6++. Lutikov-P. Silva (Odesa, 1976).

20. 1. ♖xh7! ♚xh7 2. e6! f6 (2. ... fxe6 3. ♖h1+ ♚g8 4. ♕h8+ ♚f7 5. ♖h7++; 2. ... ♚g8 3. ♖h1 ♛g5+ 4. ♔b1 f6 5. ♘e4 dxe4 6. ♕d7) 3. ♕d3 f5 4. ♕d4! (1-0). Si 4. ... g5, 5. ♕e5 ♚g6 6. ♘d5 g4 7. ♖g4!, ganando. Angelov-Taskov (Bulgaria, 1981).

21. 1. e6! fxe6 2. ♘xd5!! (1-0). Si *a)* 2. ... ♛xd5, 3. ♕xe7++; *b)* 2. ... exd5 3. ♖xe7+, etc.; *c)* 2. ... cxd5, 3. ♗b5, ganando la dama; *d)* 2. ... ♞xd5, 3. ♗xg6+, ganando la dama. Penrose-Blau (Hastings, 1958-59).

22. 1. ... ♞xg4+! 2. hxg4 ♜h8+ 3. ♗h3 ♜xh3+! 4. ♔xh3 ♛g1! 5. ♕f3 (si 5. ♗e1, 5. ... ♛h1+ 6. ♕h2 ♛f3+ 7. ♗g3 ♝xg4++; si 5. ♕g2, 5. ... ♝xg4! 6. ♕xg4 ♛h1++; si 5. ♗xf4, 5. ... exf4 6. ♕g2 ♛xd1) 5. ... ♝xg4+! (0-1). Si 6. ♕xg4, 6. ... ♛h1++. Sloth-Watson (Herning, 1991).

23. 1. ♘d5! ♜e8 (1. ... exd5 2. ♕h6!, ganando) 2. g6! (1-0). Si 2. ... fxg6, 3. ♖xg6 hxg6 4. ♕xg6, ganando. Odeev-Germanavicius (URSS, 1988).

24. 1. e6! ♜a6 (si 1. ... fxe6?, 2. ♖xf8, y si 1. ... ♞xe6?, 2. ♘xe6+, etc.) 2. ♕e5! ♚h6 (2. ... ♚g8 3. exf7+ ♜xf7 4. ♖xf7, ganando) 3. ♖1f5 fxe6 4. ♘f7+! ♛xf7 5. ♖h5+! ♚g7 6. ♖xg6++. Fleischmann-Tartakower (San Petersburgo, 1909).

25. 1. ♕b8+!! ♜xb8 2. ♖xa7+! ♝xa7 3. ♘c7++. Ferrarini-Moresi (Italia, 1972).

26. 1. ♖xc6! ♝xc6 2. ♘f6+! gxf6 (2. ... ♚h8 3. ♘gxh7, seguido de 4. ♕h4) 3. ♘xh7! ♚xh7 (3. ... fxe5 4. ♘xf6+ ♛xf6 5. ♕xf6 ♜d6 6. ♕e5 ♜e8 7. ♕f5!) 4. ♕h4+ ♚g7 5. ♕g4+ ♚h8 6. ♖d3 ♝e4 7. ♖h3+ ♝h7 8. ♕f5 (1-0). Winsnes-Krasenkov (Estocolmo, 1989-90).

27. 1. ♘g5! hxg5 2. ♘g6! fxg6 (2. ... ♛e8 3. ♘e7+ ♚h8 4. ♕h3++; 2. ... ♜e8 3. ♕xf7+) 3. ♖xg7+! ♚xg7 (3. ... ♚h8 4. ♕xg5 ♜xf4+ 5. ♕xf4) 4. e6+ (1-0). Si 4. ... ♚h7, 5. ♕h3+ ♚g8 6. ♕h8++. Grynszpan-Kaminski (Poznan, 1961).

28. 1. ♘f5+!! exf5 (si 1. ... gxf5, sigue lo mismo) 2. ♖d7 ♜g8 3. ♕g5+! (1-0). Si 3. ... fxg5, 4. fxg5++. Lobron-Korchnoi (Francfort, 1998).

29. 1. ♘e6+! fxe6 2. ♘f4 ♝d7 3. ♘xg6+ ♚f7 4. ♖xf6+! ♚xf6 5. ♖f1+ ♚g5 6. h4+ ♚g4 7. ♖f4+ ♚g3 8. ♖f3+ ♚g4 9. ♘e5+! (1-0). Si 9. ... ♛xe5 (o bien 9. ... ♝xe5), 10. ♕g6+ ♚xh4 11. ♖h3++. Filipowicz-Ozsvath (Budapest, 1976).

30. 1. ... ♜xf3!! 2. ♗xf3 ♝xd4+! 3. ♕xd4 (3. ♔h1, 3. ... ♞f2+ 4. ♔g2 ♝h3+ 5. ♔g1 ♞xd1+; si 3. ♔f1, 3. ... ♞xh2+ 4. ♔g2 ♞xf3) 3. ... ♛xh2+ 4. ♔f1 ♞e3!+ 5. ♕xe3 ♝h3+ (0-1). Si 6. ♔d1 ♞c2++. Redon-Gatin (Francia, 1992).




Albert Fortuny

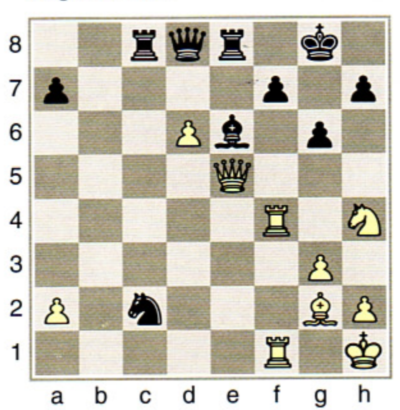
Combinaciones para ganar material

En estas combinaciones lo que cuenta es el balance con que se salda la operación, pero en realidad surgen por los mismos temas que hemos ido estudiando en unidades anteriores, aunque el objetivo final de la secuencia combinativa sea distinto.

Pondremos ejemplos de este tipo de combinaciones a partir del sacrificio de pieza que inicia la idea combinativa.

Sacrificios de caballo

Diagrama B784



En el *diagrama B784* tenemos una explosiva posición, cuyo detonante es el sacrificio del caballo blanco:

1. ♘xg6! **fxg6**

Hay que tomar el caballo, pues las blancas amenazaban mate en h8. Si 1. ... hxg6, 2. ♖h4 f6 3. ♖xf6 ♝f7 4. ♖xg6+! ♝xg6 5. ♗d5+.

2. ♗d5! **♝xd5**

No servía 2. ... ♛d7?, a causa de 3. ♖f8+!

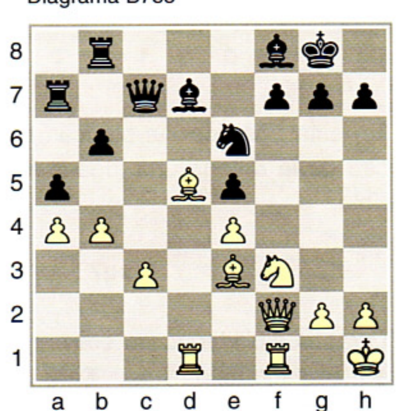
3. ♕xd5+ **♚g7**

Si 3. ... ♚h8, sigue 4. d7.

4. ♕f7+ **♚h8**
5. ♖h4 **h5**
6. d7 **♜e1**
7. ♖xe1 **♞xe1**
8. ♕xg6 **...**

Las negras se rindieron, puesto que si 8. ... ♜c5, 9. ♕e8+. Como ya hemos visto, la combinación se basa en un tema de destrucción de la defensa y en algunas variantes intervienen temas como la desviación y otros. Partida H. Pérez-Kuijf (Holanda, 1988).

Diagrama B785



Tampoco es fácil la combinación que sigue:

1. ♘xe5! **♝xa4**

Si 1. ... ♛xe5, 2. ♕xf7+ ♚h8 3. ♗f4, ganando la torre de b8.

2. ♗xe6 **fxe6**

Si 2. ... ♝xd1, 3. ♗xf7+ ♚h8 4. ♘g6+! hxg6 5. ♕h4+ ♝h5 6. ♗xg6 ♛e5 7. ♖f5, ganando.

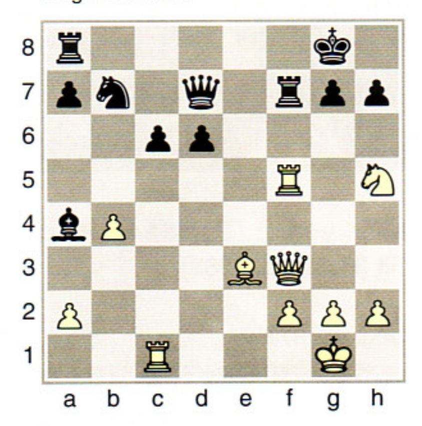
3. ♖d7!! **♛xd7**

Tomar de alfil lleva al mate en el acto: 3. ... ♝xd7?? 4. ♕f7+ ♚h8 5. ♕xf8+ ♜xf8 6. ♖xf8++.

4. ♘xd7 **♜xd7**
5. ♕a2 **...**

Las negras se rindieron. En caso de 5. ... ♝b5 (no 5. ... ♝c6?, por 6. ♕xe6+ y 7. ♕xc6) 6. ♕xe6+, y las blancas ganan. Partida Duric-Marinelli (Forli, 1989). También en este caso intervinieron diversos temas combinativos.

Diagrama B786



En esta posición las blancas se sacan de la manga una jugada increíble:

1. ♘xg7!! **♜xg7**

Otras posibilidades no eran mejores. Por ejemplo: 1. ... ♜af8 2. ♘e6 ♜xf5 3. ♕g4+ ♚h8 4. ♘xf8; 1. ... ♚xg7 2. ♗h6+! ♚g8 3. ♕g4+ ♚h8 4. ♕d4+, ganando las blancas en ambos casos.

2. ♗h6 **♛e7**

Si 2. ... ♜f7, 3. ♖g5+ ♚h8 4. ♕c3+. En caso de 2. ... ♜e8, sigue 3. ♗xg7 ♛xg7 4. h4 h6 5. ♖c4 ♜e1+ 6. ♔h2 ♝d1 7. ♖f8+! ♛xf8 8. ♖g4+.

3. ♗xg7 **♛xg7**

O bien podría moverse 3. ... ♚xg7 4. ♕c3+ ♚g8 5. ♖f3.



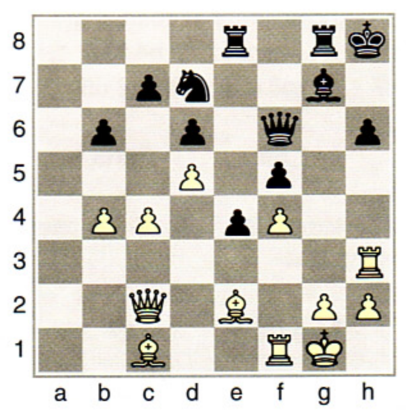
J. Senda

4. h4 **h6**
5. ♖c4 **...**

Las negras abandonaron, al no poder evitar pérdidas materiales. Keres-Unzicker (Hamburgo, 1956).

Sacrificios de alfil

Diagrama B787

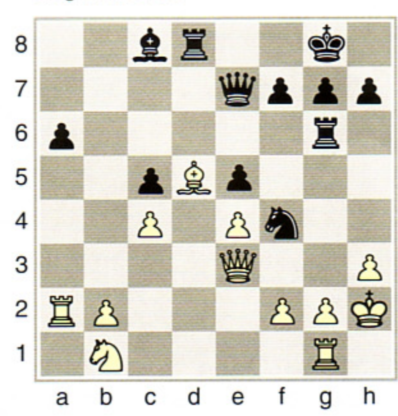


En el *diagrama B787* las blancas ganan con gran facilidad:

1. ♗b2! **...**

Las negras se vieron obligadas a rendirse en el acto, pues si 1. ... ♛xb2, 2. ♖xh6+ ♝xh6 3. ♕xb2+, y si 1. ... ♛g6, 2. ♗h5, ganando calidad, en una posición sin perspectivas de contrajuego. Ratner-Podgorny (Moscú, 1946).

Diagrama B788



No parece que las blancas tengan nada que temer en esta situación, pero, ¿qué pensarían si les dijeran que el caballo blanco (todavía sin jugar) es el objetivo de la combinación que emprenden las negras?

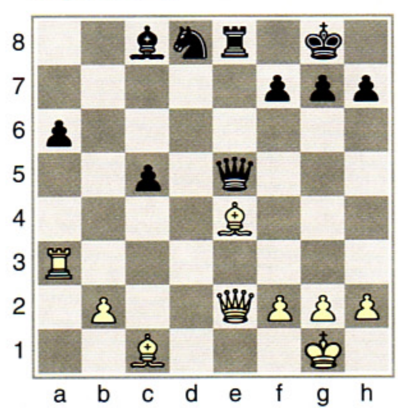
1. ... **♝xh3!**
2. gxh3 **♜xg1**
3. ♔xg1 **♛g5+**
4. ♔f1 **...**

Única, puesto que si 4. ♕g3, 4. ... ♞e2+, ganando la dama.

4. ... **♛g2+**
5. ♔e1 **♛g1+**
6. ♔d2 **♛xb1**

El caballo sucumbe sin haber jugado. ¿Parasitismo? La combinación se ha basado en la existencia de una pieza indefensa. Las blancas se rindieron. Tringov-Jolmov (La Habana, 1965).

Diagrama B789



En la posición del *diagrama B789*, la mayoría de los ajedrecistas jugaría 1. ♖e3, para deshacer la molesta clavada de su alfil, amenazando, al mismo tiempo, ganar la dama con 2. ♗xh7+. Pero, ¿por qué no empezar por esta jugada?

1. ♗xh7+!	**♚xh7**
2. ♖e3	**♛g5!**

Una ingeniosa defensa. Si ahora 3. ♖xe8, 3. ... ♛xc1+ 4. ♕f1 ♛d2 y la posición debe ser tablas.

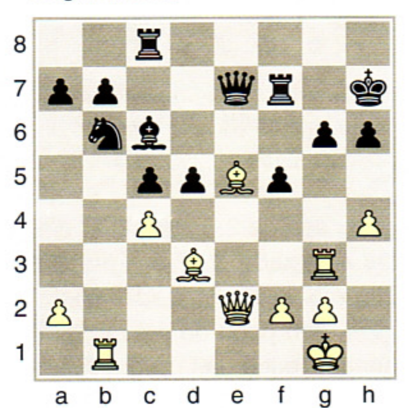
3. ♕c2+	**♝f5**
4. ♖xe8	**...**

Las negras se rindieron. Si 4. ... ♝xc2, 5. ♗xg5. Kavalek-Pfleger (La Haya 1966).

Sacrificios de torre

En la siguiente posición (*diagrama B790*) veremos un espectacular sacrificio de torre, que desmantela la posición negra.

Diagrama B790



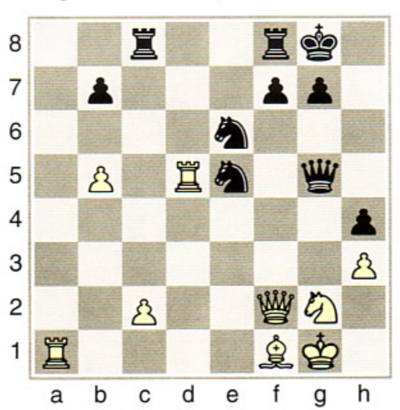
1. ♖xg6!	**♚xg6**
2. ♕g4+	**♚h7**
3. ♗xf5+	**♜xf5**
4. ♕xf5+	**♚g8**
5. ♕g6+	**♚f8**
6. ♗d6	**...**

Clavando la dama negra y, por tanto, ganándola. Como hemos visto, todas las jugadas han sido prácticamente forzadas. Torre-Grünfeld (Marianske Lazne, 1925).



J. Senda

Diagrama B791



Una jugada de desviación es aquí el detonante de la secuencia combinativa:

1. ...	**♜xc2!!**
2. ♕xc2	**♞f3+**
3. ♔f2	**...**

Si 3. ♔h1, la jugada 3. ... ♛g3 es definitiva.

3. ...	**♛g3+**

Las blancas se rindieron. Si 4. ♔e2, 4. ... ♞ed4+ 5. ♖xd4 ♞xd4+ y 6. ... ♞xc2, y si 4. ♔e3, 4. ... ♞e1+, y ganan la dama. Paoli-Smyslov (Venecia, 1950).

Diagrama B792



En esta posición se requiere la elegancia del maestro Salo Flohr para liquidar el juego:

1. ♖d7!!	**♛xd7**

Si 1. ... ♛e5, 2. ♕xe5 fxe5 3. ♖xc7, con dos peones de ventaja y un final fácilmente ganado.

2. ♕xf6+	**♚h6**

Si 2. ... ♚f8, 3. ♕g7+ ♚e7 4. ♗f6+, y es mate a la siguiente.

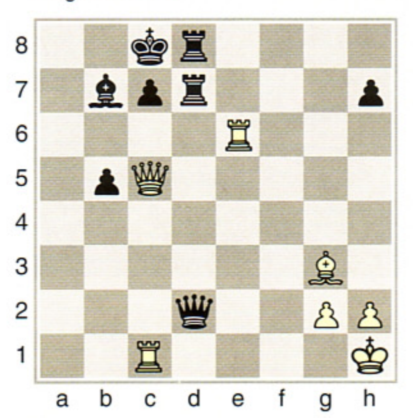
3. ♕g7+	**♚h5**
4. g4+	**♚h4**
5. ♗d4	**...**

Las negras se rindieron. No puede evitarse el mate de alfil en f2. Flohr-Milner-Barry (Londres, 1932).

Sacrificios de dama

En la posición siguiente las negras confiaban en poder conservar su peón extra, gracias a la amenaza de mate en g2. Sin embargo, habían omitido un importante detalle.

Diagrama B793



1. ♕xc7+!! ...

Un espectacular sacrificio de dama, que permitirá a las blancas lograr ventaja material decisiva, especulando con jaques descubiertos y la acción conjunta de sus dos torres.

1. ... ♜xc7
2. ♖xc7+ ♚b8
3. ♖c1+! ♚a7
4. ♖a1+ ♝a6
5. ♖axa6+ ♚b7

Las negras juegan al dictado: movimientos únicos.

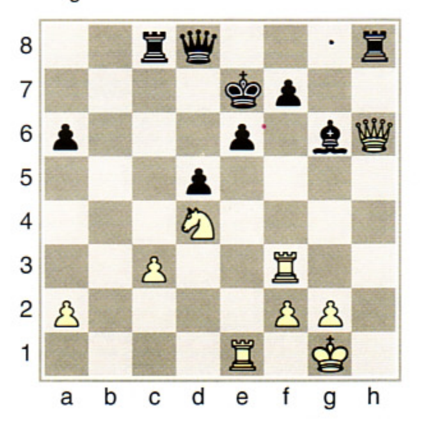
6. ♖eb6+ ♚c8
7. ♖a8+ ♚d7
8. ♖xd8+ ♚xd8
9. ♖d6+ ...

Las negras inclinaron su rey. Las blancas quedan con el alfil de ventaja. Verlinsky-Rabinovich (Leningrado, 1925).

La posición del *diagrama B794* es muy curiosa. Aunque el rey negro está en el centro, parece bien protegido por su armazón de peones y el alfil de g6. Pero las blancas detectaron una importante fisura:


J. Senda

Diagrama B794



1. ♕xg6!! ♜h1+

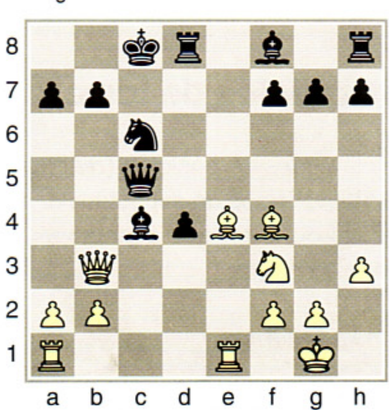
Un contrasacrificio defensivo. Si 1. ... fxg6, 2. ♖xe6+ ♚d7 3. ♖f7+ ♛e7 4. ♖fxe7+, etc.

2. ♔xh1 ♛h8+
3. ♖h3 ♛xh3+
4. gxh3 fxg6
5. ♖xe6+ ...

Las negras se rindieron a la evidencia: las blancas quedan con pieza y peón de ventaja. Haag-Liverios (Hungría, 1976).

Juegan blancas en la posición del *diagrama B795*, en la que podrán poner de manifiesto la fuerza de sus dos alfiles:

Diagrama B795



1. ♕xc4!! ♛xc4
2. ♗f5+ ♜d7

En caso de 2. ... ♛e6, 3. ♖xe6! fxe6 4. ♗xe6+ ♜d7 5. ♘e5 ♞xe5 6. ♗xe5 ♚d8 7. ♗xd7 ♚xd7 8. ♗xd4, con peón de más y un final ganado, pues las negras deben perder varios tiempos para movilizar a sus piezas.

3. ♖e8+ ♞d8
4. ♘e5 ♛b5
5. ♘xd7 ♛xd7
6. ♖c1+ ...

Las negras se rindieron. Sigue mate en dos: 6. ... ♝c5 7. ♖xc5++. Tarrasch-Tartakower (Berlín, 1913).

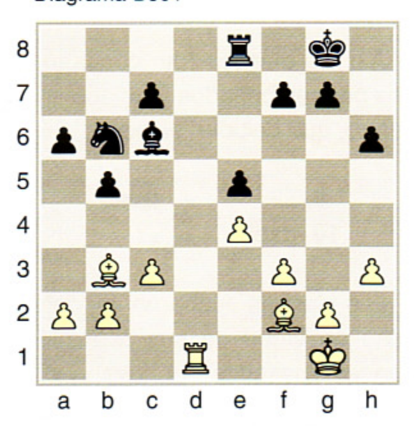

Albert Fortuny

Combinaciones para conseguir un final favorable

En otro lugar del curso se ha estudiado la transición del medio juego al final, es decir, el paso al final por métodos normales, como las maniobras simplificadoras o de cambio.

En esta unidad vamos a considerar algunas posiciones en las que una combinación nos permite llevar a cabo una transición favorable al final, o bien, dentro de un final, conseguir ventaja por medios combinativos, es decir, con sacrificios, o también con sacrificios aparentes de material.

Diagrama B801



A la posición del *diagrama B801* se llegó en la partida Tahl-Krogius (Kíev, 1965; Campeonato de la URSS). El juego se encuentra ya en el final y ambos bandos tienen una estructura de peones casi simétrica, pero las blancas cuentan con dos pequeñas ventajas: la pareja de alfiles y el dominio de la única columna abierta. Pero van a desprenderse de uno de sus alfiles, pues han hallado una combinación con la que conseguirán ventaja en el final.

1. ♗xb6	**cxb6**
2. ♖d6	**♜c8**

Las dos jugadas de las negras han sido obligadas.

3. ♖e6!! ...

Espectacular jugada, con la que se gana un peón.

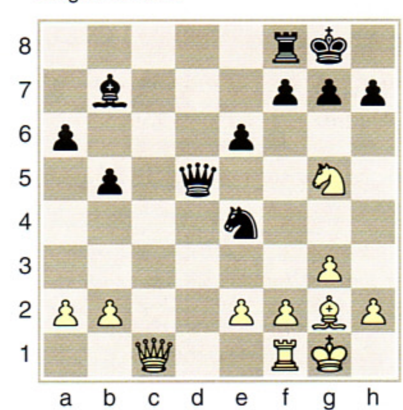
3. ... fxe6

Naturalmente, no se podía jugar 3. ... f6??, porque abriría la diagonal a2-g8 donde está situado el alfil, y con 4. ♖xc6+ tendrían que rendirse en el acto.

4. ♗xe6+	**♚f8**
5. ♗xc8	**...**

En el final resultante las negras ofrecieron una tenaz resistencia, pero acabaron perdiendo.

Diagrama B802



En la situación que vemos en el *diagrama B802,* ambos bandos tienen el material igualado y ninguna posición parece ofrecer debilidades. Con su último movimiento (♘g5) las blancas pretenden forzar un final favorable de torre y alfil contra torre y caballo, lo que sucedería, por ejemplo, si 1. ... ♛xg5 2. ♕xg5 ♞xg5 3. ♗xb7. En caso de 1. ... f5, podrían continuar con 2. ♖d1.

Sin embargo, las negras optan por una sorprendente continuación:

1. ...	**♞xg3!**

Esta jugada, que inicia una combinación simplificadora, plantea un ataque doble: el mate en g2 (gracias a la batería de dama y alfil), y el jaque doble en e2, lo que fuerza una respuesta obligada.

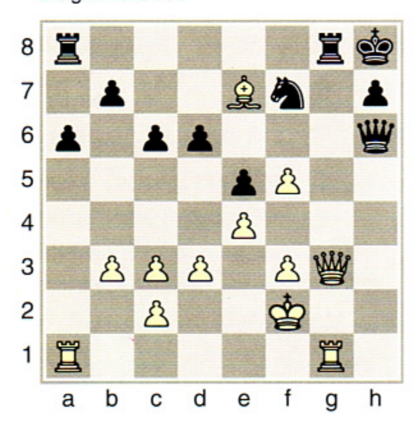
2. ♗xd5	**...**

Si 2. e4, podría seguir 2. ... ♞e2+ 3. ♔h1 ♞xc1 4. exd5 ♞xa2 5. dxe6 ♝xg2+ 6. ♔xg2 fxe6.

2. ...	**♞xe2+**
3. ♔g2	**♝xd5+**
4. f3	**♞xc1**
5. ♖xc1	**...**

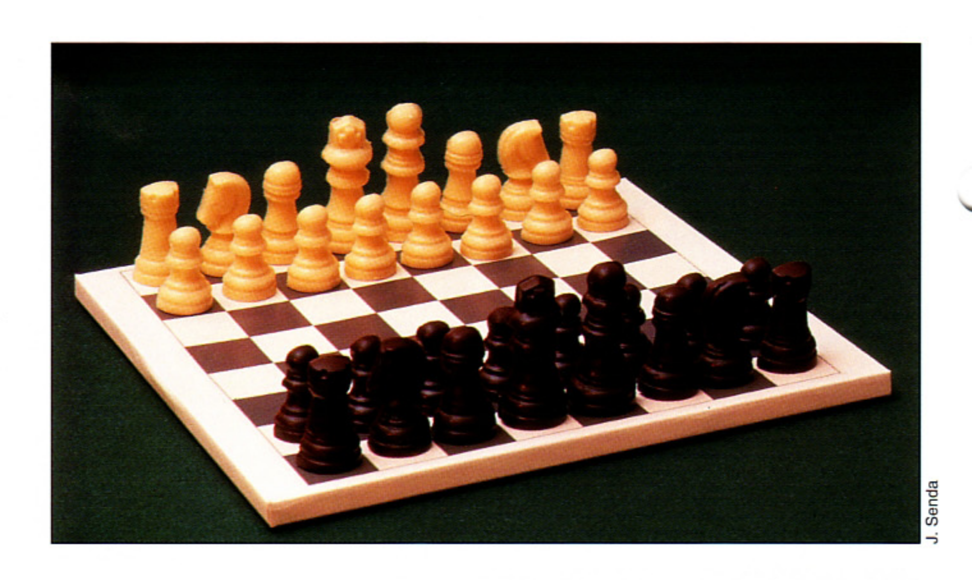
Las negras han conseguido dos peones de ventaja y, además, una pieza ligera superior, con un final ganado. Partida Monostori-Florian (Hungría, 1950).

Diagrama B803



Esta posición se produjo en la partida clásica Duras-Treybal, en la que juegan blancas, que tienen amenazada su dama.

La ventaja material es mínima, puesto que aunque el primer jugador tiene un peón de más, éste es doblado. Por otra parte, el rey blanco parece un poco expuesto, en contraste con el negro, bien protegido en su rincón de h8. No obstante, las apariencias engañan y la verdadera ventaja de las blancas consiste en su alfil, que si pudiera dar jaque en f6 sería mortífero para el rey negro. Teniendo bien presente esto, Duras jugó como lo que era, un auténtico maestro:



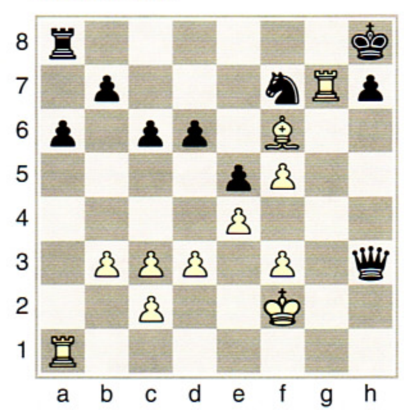
J. Senda

1. ♕h3!!	**♛xh3**

A nada positivo conducía 1. ... ♛d2+, puesto que después de 2. ♔f1 ♜xg1+ 3. ♔xg1 ♜g8+ 4. ♔h1 ♛h6 (única) 5. ♕xh6 ♞xh6 6. ♗f6+ ♜g7 7. ♖g1, las blancas ganan.

2. ♗f6+	**♜g7**
3. ♖xg7	**...**

Diagrama B804



Sabemos ya que las amenazas que plantea el equipo de torre y alfil contra el rey, cuando amenazan jaques descubiertos, es mortal (la combinación *del molino*). Si el lector piensa sobre la posición del *diagrama B804* como si fuera una partida suya, llegará a la conclusión de que la única defensa es ésta:

3. ...	**♛h4+**
4. ♗xh4	**♚xg7**

Las negras parecen haber capeado el temporal, pero Duras ha conseguido en realidad su meta: un final ganado.

5. ♖g1+	**♚f8**
6. ♗f6	**a5**

Las blancas han vuelto con su alfil a la posición dominante de f6 y la única posibilidad de contrajuego que tienen las negras es crear un peón pasado en la columna **a**.

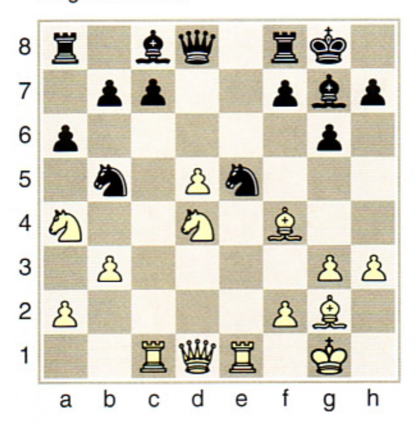
7. d4!	**b5**
8. f4	**exf4**
9. e5	**...**

Así las blancas han conseguido dos peones pasados y unidos en el centro, que deciden el juego.

9. ...	**dxe5**
10. dxe5	**...**

Las blancas acabaron imponiéndose en virtud de sus avanzados peones pasados (y avanzados) centrales.

Diagrama B805



El *diagrama B805* refleja una clara superioridad estratégica de las blancas, que tienen muy bien desarrollados todos sus efectivos, mientras que a las negras todavía les falta desarrollar la torre y el alfil de su flanco de dama. Además, el peón de d5 ejerce una fuerte presión sobre la posición contraria. Sin embargo, con ...♞b5 las negras amenazan cambiar el dominante caballo blanco de d4 (si jugasen ahora, ...♞xd4, ♕xd4, ...♞f3+, ganando la dama blanca), y si 1. ♘xb5, después de 1. ... axb5 se abriría la columna **a** en favor de la torre negra. Las blancas decidieron recurrir a medios combinativos para entrar en un final, en el que harían valer las virtudes de su posición.

1. ♘e6! ♝xe6

Si 1. ... fxe6, 2. ♗xe5 exd5 3. ♕xd5+, etc., con excelente juego para las blancas.

2. dxe6 ♜xe6
3. ♘c5 ♛xd1

Si 3. ... ♜d6, 4. ♕e2 ♞d3 5. ♘xd3 ♜xd3 6. ♗xb7 ♞c3 7. ♕f1 ♜a7 8. ♗c6.

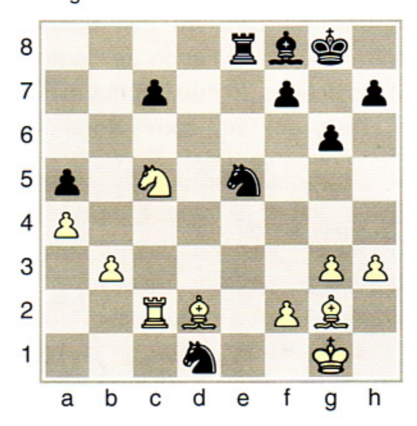
4. ♖exd1 ♜d6
5. ♘xb7 ♜xd1+
6. ♖xd1 ♜b8
7. a4 ♞c3
8. ♖d2 ♜e8
9. ♘c5 a5



J. Senda

10. ♖c2 ♞d1
11. ♗d2 ♝f8

Diagrama B806



12. ♘e4! ...

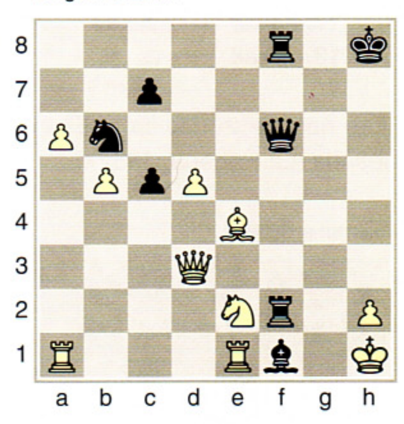
No servía 12. ♗xa5?, por 12. ... ♞xf2! 13. ♔xf2 ♝xc5+ 14. ♖xc5 ♞d3+ y 15. ... ♞xc5.

12. ... ♜b8
13. ♗xa5 ♜xb3
14. ♗xc7 ♞d3
15. ♗f1 ...

Las blancas cuentan con un peón (pasado) de ventaja y la pareja de alfiles, con un final ganador. Smyslov-Lilienthal (Moscú, 1942).

En otros casos uno de los bandos, situado en posición desfavorable, consigue salvar el juego gracias a una combinación. En el *diagrama B807*, el dominio que las piezas pesadas ejercen sobre la columna **f**, junto a la clavada del caballo, concede a las negras buenas posibilidades de ganar, puesto que, entre otras, amenazan 1. ... ♛b2. Sin embargo, el turno de juego es de las blancas, que hallaron una buena combinación:

Diagrama B807



1. ♕c3! ♜xe2

Si 1. ... ♝xe2?, 2. ♕h3+ y mate.

2. ♕xf6+ ♜xf6
3. ♖xf1! ♜xf1+
4. ♖xf1 ♜xe4
5. ♖f7! ...

Ahora la dominante posición de las blancas, además del peón pasado de la columna **a**, les permite aspirar a tablas.

5. ... ♞xd5
6. a7 ♜e8
7. ♖d7 ♞c3?

Un regalo del cielo. Lo correcto hubiera sido 7. ... ♞b6 8. ♖xc7 ♜a8 9. ♖b7 c4! 10. ♖xb6 ♜xa7, con posibles tablas. Ahora, en cambio, las blancas tienen perspectivas de ganar.

8. b6! cxb6
9. ♖b7 ...

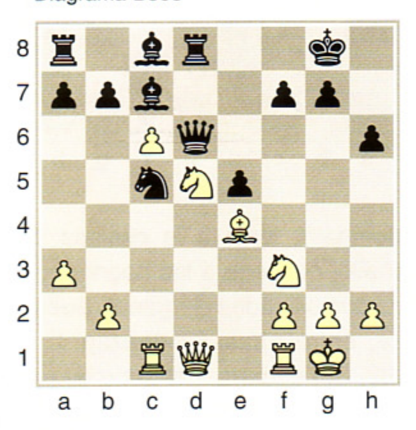
Amenaza 10. ♖b8.

9. ... ♜e1+
10. ♔g2 ♜a1

11. ♖b8+ **♚g7**
12. a8=♕ **♜xa8**
13. ♖xa8 **...**

Las negras se rindieron. Evans-Quesada (La Habana, 1952).

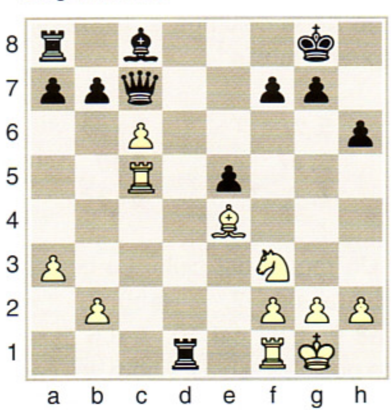
Diagrama B808



El *diagrama B808* refleja la posición crítica de la partida Korchnoi-Robatsch (La Habana, 1963). Juegan blancas, cuya intención era llegar precisamente a la situación que vemos sobre el tablero. Siguió de esta manera:

1. ♘xc7 **♛xc7**
2. ♖xc5!! **♜xd1**

Diagrama B809



Se diría que a las blancas se les ha escapado algo, pero tratándose de un subcampeón del mundo como Viktor Korchnoi, sobresaliente en el arte del cálculo, ¡es difícil de creer!

3. cxb7!! **♜xf1+**

Otra posibilidad podría ser 3. ... ♛xc5, pero después de 4. bxa8=♕ ♜xf1+ 5. ♔xf1 ♛c4+ 6. ♔e1 ♛c1+ 7. ♔e2 ♛xb2+ 8. ♘d2, perderían, además, el alfil, pues si 25. ... ♛c3 (o 25. ... ♛c1), 26. ♗b7.

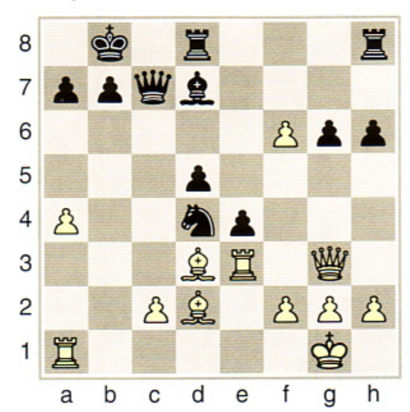
4. ♔xf1 **♛xb7**

Sin duda, la mejor opción. En caso de 4. ... ♝xb7 5. ♖xc7 ♝xe4 6. ♘xe5, la posición es similar a la de la partida, aunque la torre blanca ya ocuparía una posición dominante en séptima.

5. ♗xb7 **♝xb7**
6. ♘xe5 **...**

Las blancas quedaron con una mayoría decisiva de dos peones contra uno en el flanco de dama y piezas activas, lo que, en manos de un artista del final como Korchnoi, es una clara ventaja.

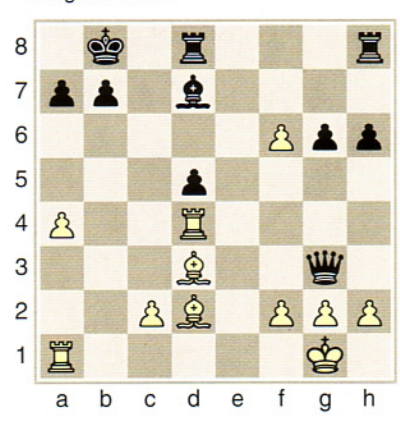
Diagrama B810



Las negras acaban de jugar aquí ...e4, con lo que esperaban conseguir ventaja, pues tras un eventual cambio de damas, el alfil blanco de d3 se vería obligado a desplazarse y entonces ...♞xc2 ganaría calidad. Sin embargo, el conductor de las blancas se llamaba Bobby Fischer, de modo que ¡el juego está en manos de un campeón del mundo! Siguió así:

1. ♖xe4! **♛xg3**
2. ♖xd4!! **...**

Diagrama B811



Ésta fue la genial concepción de Fischer. Las negras tienen el turno de juego, lo que significa que podrán salvar su dama, pero, ¿adónde irán? Resulta que, por abierto que esté el tablero, no hay casillas satisfactorias, ya que si se retira a cualquier punto de la diagonal h2-b8, entonces sigue ♗f4.

2. ... **♛g4**

Sin duda alguna, la mejor réplica: las negras ganarán calidad, pero las blancas demostrarán que han conseguido un mejor final.

3. ♖xg4 **♝xg4**
4. ♗xg6 **♜hg8**
5. ♗h7 **♜h8**
6. ♗d3 **♜de8**

No 6. ... ♜hf8 7. ♗xh6 ♜xf6 8. ♗g5, ni 6. ... ♜df8 7. ♗b4 ♜xf6 8. ♗c3, etc.

7. f7 **♜e7**

Si 7. ... ♜ef8, sigue 8. ♗c3.

8. f8=♕+ **♜xf8**
9. ♗b4 **♜ff7**
10. ♗xe7 **♜xe7**
11. f3 **...**

Las blancas han conseguido un importante peón de ventaja y, en esta ocasión, acabaron venciendo en el final. Partida Fischer-Schweber (Buenos Aires, 1970).



Albert Fortuny

El peón pasado como factor táctico

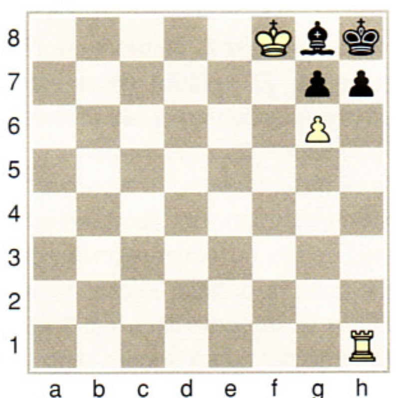
Sabemos ya, después de haberlo visto en anteriores unidades, que un **peón pasado** es aquel que no tiene peones enemigos en su columna, ni tampoco en las columnas contiguas, que ataquen las casillas por las que ha de pasar, de modo que solamente puede ser detenido con piezas.

Un peón pasado resulta muy amenazador, precisamente porque es libre y, por lo tanto, apunta ya hacia la casilla de promoción o coronación, que le permitirá transformarse en pieza.

En la unidad 5 (páginas 19-20) hemos visto unos cuantos ejemplos de promoción, sin embargo, en este momento, estudiaremos con más detenimiento las maniobras combinativas y los *trucos* característicos que nos llevan a explotar la fuerza de un peón pasado avanzado.

La posición que nos muestra el *diagrama B816* es un estudio compuesto por el gran maestro Paul Morphy, en el que juegan blancas y dan mate en dos jugadas, gracias a la fuerza de su peón, que todavía no es pasado.

Diagrama B816



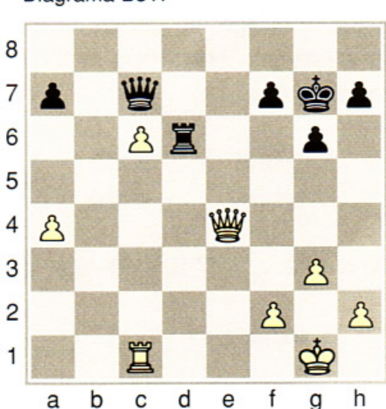
1. ♖h6!! ...

Ésta es una excelente jugada de bloqueo, que inmoviliza el peón **h**, y, además, permite jugar al peón **g**. Si ahora juega el alfil, sigue, como es natural, 2. ♖xh7++.

1. ... gxh6
2. g7++

De esta forma, podemos ver que el peón **g** se ha convertido en pasado y verdugo, al mismo tiempo, del monarca negro.

Diagrama B817



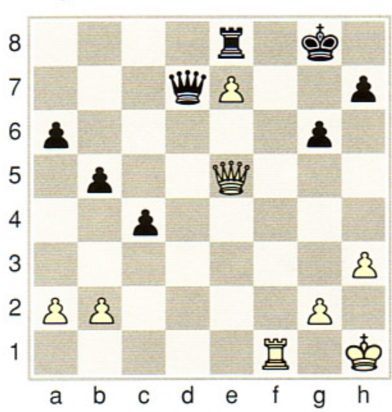
El *diagrama B817* refleja la posición de una partida de exhibición de Capablanca, que ilustra perfectamente la fuerza de un peón pasado, apoyado desde atrás por una pieza mayor.

El campeón del mundo jugó lo siguiente:

1. ♕e5+ ...

Las negras abandonaron, puesto que cualquier jugada (no es posible 1. ... ♜f6, debido a 2. ♕xc7) tendría como continuación 2. ♕xd6 ♛xd6 3. c7 y, después de desplazar la pieza bloqueadora, las blancas ganan.

Diagrama B818



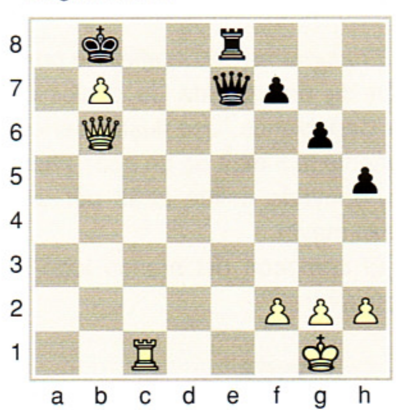
En el *diagrama B818* se muestra una posición en la que, a primera vista, parece que las blancas no tienen posibilidades de progresar, puesto que el peón pasado está inmovilizado, y si lo protegen (con 1. ♖e1), entonces las negras pueden poner en marcha sus peones del flanco de dama, creando uno pasado. Sin embargo, se puede afirmar que existe una secuencia inmediatamente ganadora:

1. ♖f8+!	**♜xf8**
2. ♕h8+!	**♚xh8**

O bien 2. ... ♚f7 3. exf8=♕+.

3. exf8=♕++

Diagrama B819



En el *diagrama B819* tenemos la apoteosis de la misma idea. Las blancas ganan jugando:

1. ♖c8+!	**♜xc8**
2. ♕a7+!!	**♚xa7**

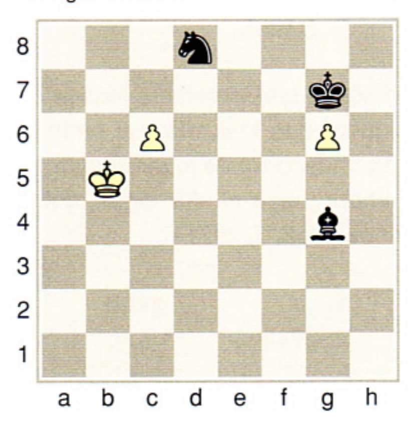

J. Senda

Si 2. ... ♚c7, 3. bxc8=♕+, etc.

3. bxc8=♘+! ...

Sigue 4. ♘xe7, ganando la dama negra. El jugador debe estar siempre muy atento a las distintas posibilidades de transformación de que el peón dispone al alcanzar la casilla de promoción, como en este caso, donde su conversión en caballo gana la partida, lo que no sucedería si se convirtiese en dama. A lo largo del curso hemos visto algunos casos en que el peón se transforma en pieza menor, lo que se llama **promoción menor**.

Diagrama B820



En esta posición las negras tienen dos piezas de ventaja, pero las blancas consiguen salvarse gracias, precisamente, a una promoción menor.

1. c7	**♞b7**
2. c8=♘!	**...**

De esta forma, y sólo así, se consiguen tablas. Si la promoción es en dama (2. c8=♕?), las blancas perderían después de 2. ... ♞d6+ y 3. ... ♞xc8.

2. ...	**♝xc8**

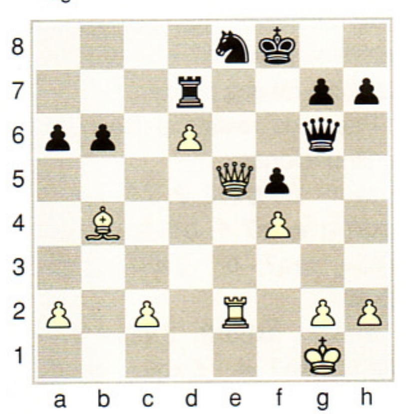
La idea de la jugada era obligar precisamente a las negras a tomar de alfil.

3. ♔b6! ...

Ahora las blancas amenazan con jugar 4. ♔c7, atacando ambas piezas y ganando, en consecuencia, una de ellas. Las negras no pueden hacer nada por evitarlo, puesto que si, por ejemplo, 3. ... ♞d6, seguiría también 4. ♔c7. Tablas. Conclusión de un estudio de Alexei Troitzky (1922).

Parece que, en el *diagrama B821*, las negras han conseguido inmovilizar el peón pasado de d6 y que obligarán a las blancas a situar su

Diagrama B821

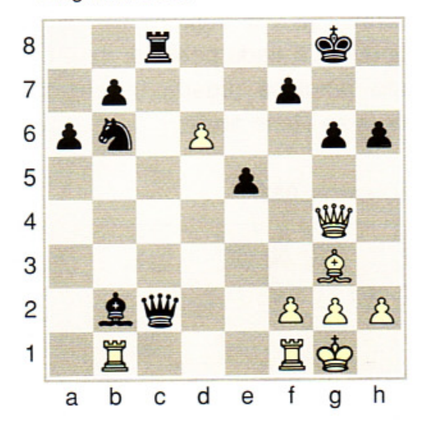


torre en una posición pasiva para protegerlo. Pero lo cierto es que las blancas disponen de una combinación ganadora, basada en la fuerza latente de su peón pasado.

1. ♕e7+!!	**♜xe7**
2. d7!	**...**

Las negras no podrán evitar que el peón corone y, por lo tanto, se rindieron. Zeipel-Arnegaard (Correspondencia, 1902).

Diagrama B822



En esta posición las negras tienen dos peones a cambio de la calidad, pero se dan las condiciones precisas para que las blancas puedan rematar el juego a su favor:

1. ♖xb2!	**♛xb2**
2. ♕xc8+!	**♞xc8**
3. d7	**...**

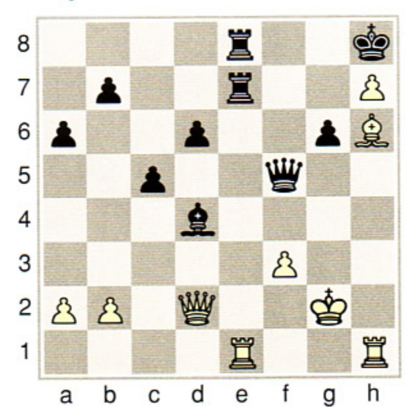
Las negras abandonaron. No hay manera de impedir que el peón



J. Senda

corone. El lector debe grabar en su mente este esquema, en el que un peón en séptima (o segunda, si es negro), al atacar un caballo, amenaza coronar simultáneamente en dos casillas, ambas indefensas. Engels-Maroczy (Dresde, 1936).

Diagrama B823



En el *diagrama B823* tenemos un caso en el que el aparentemente sentenciado peón de h7 va a desempeñar un papel decisivo en la combinación que emprenderán las blancas:

1. ♕xd4+!!	**cxd4**

Las blancas han realizado un asombroso sacrificio de dama, pero, ¿cómo seguirán ahora?

2. ♗g7+!	**...**

A causa de la eliminación del alfil negro, se ha debilitado la gran diagonal a1-h8. Este sacrificio de desviación abre nuevas líneas para que actúen las restantes piezas blancas y abran paso al victorioso peón pasado.

2. ...	**♚xg7**

O bien 2. ... ♜xg7 3. ♖xe8+, y mate en dos.

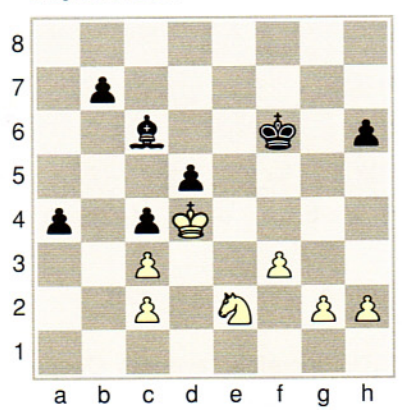
3. ♖xe7+	**♜xe7**

Si 3. ... ♚f6, sigue 4. ♖xe8 ♛g5+ (o bien 4. ... ♛c2+ 5. ♔g3) 5. ♔f2 ♛d2+ 6. ♖e2, y las blancas ganan.

4. h8=♕+	**♚f7**
5. ♖h7+	**♚e6**
6. ♕c8+	**♚f6**
7. ♕f8+	**...**

En esta ocasión, las blancas ganan la torre y la partida, en la que se enfrentaban Pattons y Tilson (Inglaterra, 1964).

Diagrama B824



En este final del *diagrama B824* las negras cuentan con su peón pasado de a4, pero las blancas tienen tres peones contra uno en el flanco de rey y un caballo claramente superior al alfil. Sin embargo, la posición es un pequeño *campo de minas* y tiene su misterio. Veamos:

1. ...	**a3**
2. ♘c1	**...**

Esta jugada es única para controlar el avance del peón a a2, sin embargo, parece más que suficiente, puesto que, además, el rey blanco ocupa una dominante posición en el centro.

2. ...	**♝a4**

¿Qué pretenden las negras? Si el alfil captura el peón de c2, también caerán los peones de d5 y c4.

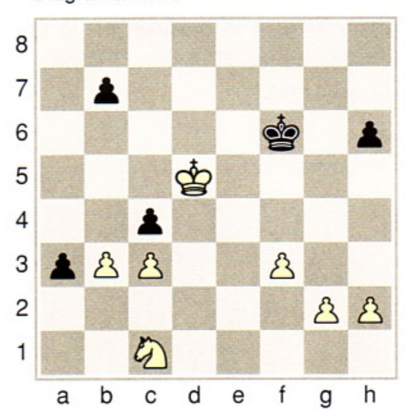
3. ♔xd5	**♝b3!**

El alfil apoya el avance ...a3-a2, así pues...

4. cxb3	**...**

Sin ningún temor, pues si 4. ... cxb3, 5. ♘xb3, y el caballo controla la casilla de coronación, pero...

Diagrama B825



4. ...	**a2!!**

¡Un increíble avance! Después de la continuación obligada:

5. ♘xa2	**cxb3**

las negras se vieron obligadas a abandonar, pues, como podrá comprobar el lector, no hay forma de parar el nuevo peón pasado de las negras. Arapov-Kurmashov (Kaliningrado, 1978).

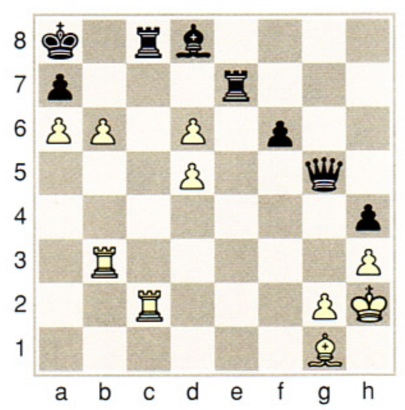


J. Senda

Una posición extraordinaria

A continuación vamos a detenernos en una joya del ajedrez, producida en la partida Aliojin-Hofmeister (Petrogrado, 1917).

Diagrama B826



Vemos que las negras tienen nada menos que una dama de ventaja, a cambio de tan sólo tres peones. Ni siquiera tienen las blancas el turno de juego. En este momento le pedimos al lector que reflexione durante unos minutos acerca de la posición. [...] ¿Ya está? ¿Qué opina? ¡Está claro que los problemas son múltiples! Y esto es casi lo único que está claro. Habrá visto que los dos peones pasados blancos (b6 y d6), en conjunción con el otro peón avanzado (de a6), son una auténtica pesadilla, con el apoyo a distancia de sus piezas.

Pasemos revista a las posibles continuaciones:

a) 1. ... ♜xc2 2. b7+ ♚b8 3. ♗xa7+! ♚xa7 4. b8=♕+ ♚xa6 5. ♕b5+ ♚a7 6. ♖a3+ ♝a5 7. ♖xa5++.

b) 1. ... axb6 2. ♖xc8+ ♚a7 3. dxe7 ♝xe7 4. ♗xb6+ ♚xa6 5. ♖a8+ ♚b7 6. ♗e3+ ♚xa8 7. ♗xg5, ganando.

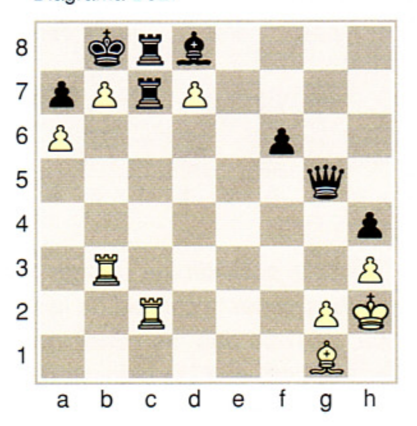
c) 1. ... ♝c7 2. b7+ ♚b8 3. dxc7+ ♜exc7 (3. ... ♜cxc7 4. ♗xa7+) 4. ♖xc7 ♛e5+ (si 4. ... ♜xc7, 5. ♗xa7+ ♚xa7 6. b8=♕+, y si 4. ... ♚xc7, 5. ♖c3+ y 6. bxc8=♕) 5. ♔h1 ♛xc7 6. ♗h2, ganando.

Las negras encontraron la mejor defensa en la propia partida:

1. ...	**♜ec7!**
2. b7+	**♚b8**
3. d7!!	**...**

La diferencia de material es tan grande que la captura en c8 no conducía a nada positivo, pero con esta fabulosa jugada la posición negra se viene abajo.

Diagrama B827



3. ...	**♛g3+**
4. ♔h1	**...**

Las negras se rindieron, ya que, como se ve, no existe defensa contra todas las amenazas.



Albert Fortuny

El peón avanzado en el entorno del rey enemigo

Cuando un peón se ha internado en campo contrario, alcanzando la sexta fila (o la tercera, si el peón es negro), a menudo crea situaciones críticas para la seguridad del rey enemigo.

El peón, si no está protegido por otro peón, constituye una teórica debilidad, pero puede crear un cortocircuito en el campo rival, dando origen a peligrosas continuaciones tácticas, que explotan el dinamismo del peón, que ataca casillas fundamentales en el entorno del rey contrario.

Al estudiar las combinaciones de mate con piezas mayores hemos visto algunos ejemplos en los que un peón incrustado en el enroque contrario era el detonante que daba lugar a la secuencia ganadora.

En el *diagrama B833* tenemos un esquema típico, en el que las blancas juegan y dan mate en tres.

Se gana así: **1. ♕h6 ♜g8** (única) **2. ♕xh7+! ♚xh7 3. ♖h3++.**

Los elementos dinámicos de la combinación son el peón de f6 (que da paso a la amenaza de mate en g7), la dama situada en la diagonal óptima c1-h6, y la torre, con el camino libre, hasta la casilla h3. Por otra parte, los factores fundamentales negativos son que el enroque de las negras está muy debilitado y que ninguna de sus piezas puede colaborar en la defensa de la columna **h**.

Diagrama B833

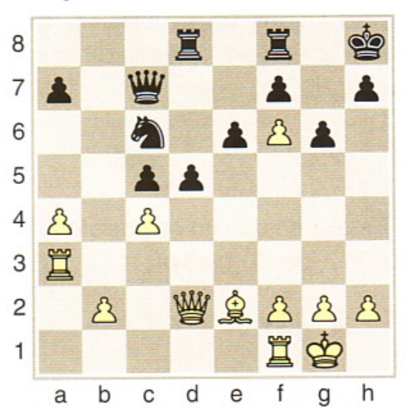
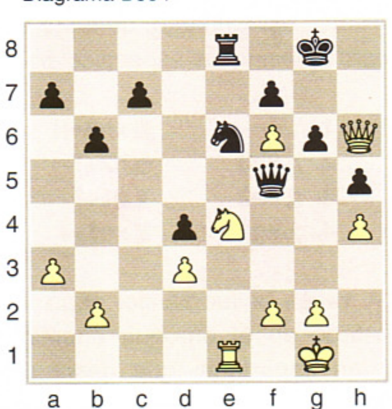


Diagrama B834



A continuación veremos ejemplos característicos y estudiaremos los factores que permiten la secuencia de juego ganadora.

En el *diagrama B834* tenemos un peón situado también en f6 y la dama blanca en h6. Ambas piezas mantienen una amenaza de mate, por el momento parada por el caballo de e6. La idea combinativa es sencilla: si las blancas consiguen eliminar el caballo de e6, lograrán dar mate. Pero si la idea es sencilla, su realización no parece tan fácil. La evidente 1. ♘g5 falla por 1. ... ♛xf6. Tampoco sirve 1. ♘g3 (atacando la dama), para seguir con 2. ♖xe6, por la misma respuesta. Sin embargo, sí vale, y mucho **1. ♘d6!**, atacando, sin pérdida de tiempo, dama y torre enemigas. Las negras se ven obligadas a abandonar, ya que si 1. ... cxd6, sigue 2. ♖xe6, y el mate es inevitable. Polugaievsky-Gulko (Campeonato de la URSS, 1975).

Diagrama B835



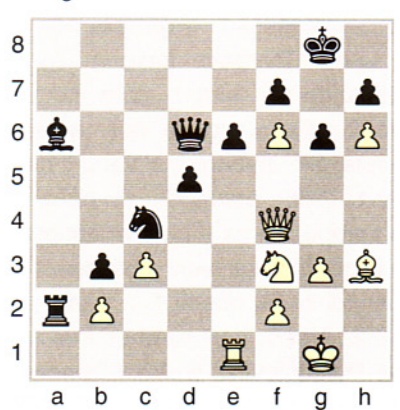
En el *diagrama B835* las negras tienen una posición muy dominante, lo que permite un remate muy expeditivo. En la partida Balla-Balogh (Koloszvar, 1947), las negras dieron mate en cinco jugadas: **1. ... ♞h2+! 2. ♖xh2 ♜g1+! 3. ♔xg1 ♜xe1+ 4. ♗f1 ♛g4+ 5. ♖g2** (o 5. ♔h1 ♜xf1++) **5. ... ♛xg2++.**

Había, sin embargo, un mate en cuatro todavía más espectacular:

1. ...	**♛xh3+!!**
2. ♖xh3	**♞h2+!**
3. ♖xh2	**♜g1+!**
4. ♔xg1	**♜xe1++**

A veces la fuerza del peón incrustado en el enroque enemigo es tan importante que desnivela posiciones estratégicamente perdidas. Así, en el *diagrama B836*, las piezas negras dominan en el flanco de dama y, tras la caída del peón de b2, contarían con un decisivo peón pasado en b3.

Diagrama B836



El turno de juego es vital:

1. ♖xe6! ...

Destruye impunemente la barrera de peones negros para dar paso al blanco de f6. Naturalmente, no es posible 1. ... ♛xf4?? por 2. ♖e8++. Las blancas ponen de manifiesto, ahora, la debilidad de la última fila.

1. ... ♛d8

Tampoco podía capturarse la torre, pues si 1. ... fxe6, seguiría 2. f7+ ♚f8 3. ♕f6, con la imparable amenaza 4. ♕g7+ (el otro peón avanzado de h6 también desempeña su papel) 4. ... ♚e7 5. f8=♕++.

2. ♕c7!! ...

Una jugada de desviación, que fuerza la siguiente jugada de la dama negra.

2. ... ♛f8

Está claro que no es posible 2. ... ♛xc7??, por 3. ♖e8++.

3. ♖e7 ...

El dominio que ejercen las blancas es absoluto. Ahora amenazan 4. ♖xf7!, y si 4. ... ♛xf7, 5. ♗e6! (5. ... ♛xe6 6. ♕g7++). En consecuencia, las negras se rindieron. P. Nikolic-Hartmann (Alemania, 1979).

Diagrama B837



Esta posición es engañosa, pues aunque el rey blanco se encuentra todavía en el centro, la partida ha llegado ya al medio juego. Las amenazas de las blancas contra el enroque negro resultan decisivas. Ahora veremos que la posibilidad de abrir líneas, incorporando un peón a la sexta fila, es el camino a seguir:

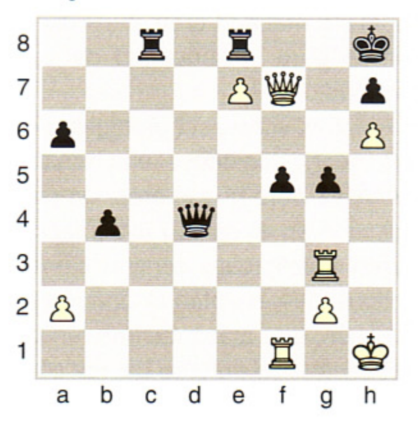
1. ♘h6+! ♚h8

El caballo no podía tomarse. Si 1. ... gxh6?, 2. gxh6+ (abriendo la columna para la torre blanca) y mate.

2. ♕xg7+!! ...

Un brillante e inesperado sacrificio de dama, que fuerza al abandono. Si 2. ... ♚xg7, 3. ♗d4+ ♝f6 (o 3. ... f6 4. gxf6+ ♚xh6 5. ♗e3++) 4. gxf6+ ♚h8 5. ♖g8+! ♜xg8 6. ♘xf7++. Aquí podemos ver la importancia del peón de f6, por su ataque sobre la casilla g7. Andreiev-Cserna (Budapest, 1983).

Diagrama B838



En esta posición las blancas tienen un peón pasado en e7 y otro avanzado en h6, lo que crea numerosas amenazas sobre el rey enemigo, pero las luchas con todas las piezas pesadas sobre el tablero suelen encerrar mucho peligro para ambos bandos. Ahora no es posible, por ejemplo, 1. ♖xg5?, por 1. ... ♛h4+ y 2. ... ♛xg5, que protege el punto g7. Las blancas encontraron una maniobra brillante para ganar:

1. ♖g4!! ♛b2

Si 1. ... ♛xg4??, 2. ♕g7++, y si 1. ... fxg4, 2. ♕f8+!, y mate. Por lo tanto, las negras tienen dos importantes problemas, derivados de los peones blancos avanzados: proteger el mate en g7 e impedir que el peón de e7 corone, tanto en e8 como en f8. No servía 1. ... ♛e5, por 2. ♖e4!, con la misma idea.

2. ♖xb4! ...

La torre prosigue impunemente su persecución de la dama negra. También ganaba 2. ♕xf5, que protege indirectamente el peón de e7, pues si 2. ... ♜xe7??, 3. ♕f8+!

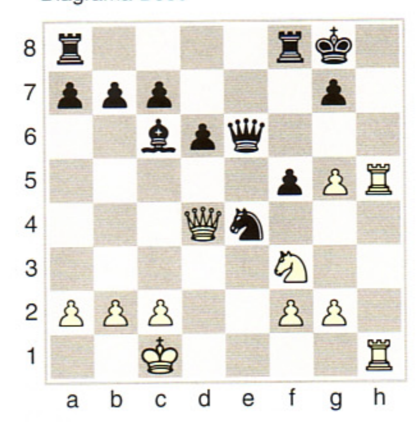
2. ... ♛c3

Si 2. ... ♛e5, sigue 3. ♖e4! ♛b2 4. ♖xf5.

3. ♖c4! ...

Las negras se rindieron. Una doble desviación implacable. Cualquiera de las capturas de torre tiene como consecuencia el mate inmediato, y si la dama se retira, después de 4. ♖xc8 ♜xc8 5. ♕f8+, la posición negra es insalvable. Caturian-Mejler (URSS, 1983).

Diagrama B839



Esta posición corresponde a una partida del campeón mundial Aliojin (contra Ulscher), en una exhibición de simultáneas (Holanda, 1933).

Las blancas han invertido toda una pieza para abrir la columna **h** contra el enroque contrario y ya se ve que las torres, junto con su peón de g5, pueden crear amenazas muy serias. Lo que no se ve tan claro es cómo ganar con una línea de juego contundente. Tras, por ejemplo, 1. g6?, por 1. ... ♛xg6, y si 2. ♕c4+ d5 3. ♖h8+ ♚f7 4. ♘e5+ ♚f6 5. ♘xg6 dxc4 6. ♘xf8 ♜e8, la posición resultante es complicada.

Aliojin imaginó la forma de ganar: debía realizar el avance g6 y despejar, al mismo tiempo, la diagonal a2-g8 para su dama. Así pues:

1. ♘e5!! ...

Una jugada valiosa. La idea es obligar a las negras a capturar el caballo, pues las blancas amenazan mate en una con 2. ♖h8++, ya que el caballo ataca ahora la casilla f7.

1. ... dxe5

No existe alternativa. Si 1. ... ♛xe5, 2. ♕xe5 dxe5 3. g6, y el mate es imparable.

2. g6! ♛xg6

Otra jugada única.

3. ♕c4+ ...

Las negras sólo pueden cubrirse del jaque en f7, y privan a su rey de la única casilla de escape posible.

3. ... ♜f7
4. ♖h8++

En el *diagrama B840* podemos ver que las blancas, después de haber tomado la torre de a8, esperaban 1. ... ♛xb2, quedando con calidad de ventaja. Pero la disposición de las piezas negras es muy amenazadora y sus peones del flanco de rey están muy avanzados. A continuación siguió una jugada sorprendente:

Diagrama B840



1. ... ♞h3!!

Amenaza mate en g1.

2. gxh3 ...

No servía 2. ♗xb5 (protegiendo g1 con las torres), a causa de un mate ahogado 2. ... ♛g1+! 3. ♖xg1 ♞f2++.

2. ... g3!
3. hxg3 hxg3

Ahora las negras amenazan mate en h2, de modo que la respuesta es obligada.

4. ♗g2 ♝xh3!

Ataque doble sobre el alfil (mate) y la dama, por parte de la torre de f8.

5. ♕xf8+ ♝xf8
6. ♖g1 ♛xb2

Las negras se limitan a explotar su ventaja material.

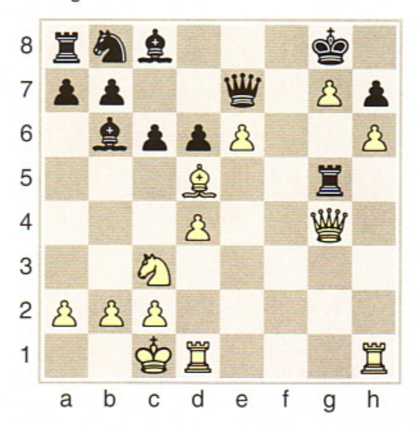
7. ♖ae1 ♝xg2+
8. ♖xg2 ♛xb3

Las blancas se rindieron. Hemos visto cómo el peón de g3 decidió el desenlace de la lucha. Nasybulin-Lybin (Correspondencia, 1992).

Cuando el peón incrustado en el entorno del rey contrario está en séptima, y apoyado por otro peón, la fuerza del mismo es tremenda.

Si, además, como en el *diagrama B841*, existe un peón pasado en sexta, la suma de fuerzas equivale a una *bomba atómica*.

Diagrama B841

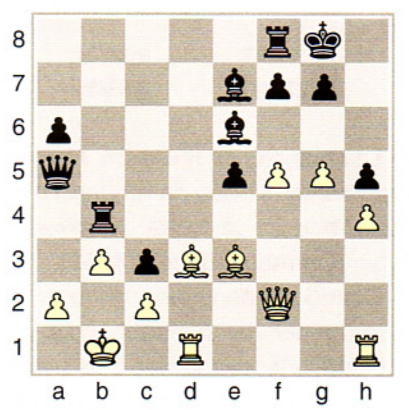


Aquí las blancas tienen una pieza menos y, además, dama y alfil de d5 atacados, lo que parece significar que las negras están a punto de solucionar todos sus problemas. Sin embargo, todas las piezas negras del flanco de dama están sin jugar y el conductor de las blancas sabía que tenía en sus manos una enorme fuerza en forma de peones avanzados:

1. ♘e4!!	**♜xg4**
2. ♘f6+!	**♛xf6**
3. e7+	**♝e6**
4. e8=♕+	**...**

Mate a la siguiente. Partida de exhibición *a la ciega,* del maestro Borís Kostic contra Donaldson (Colorado Springs, 1915).

Diagrama B842



En el *diagrama B842* tenemos un caso típico de enroques opuestos, en el que ambos bandos han creado amenazas contra el enroque contrario. En esta posición concreta, las negras tienen ya la poderosa cuña de su peón de c3 y la activa disposición de sus piezas les permite llegar antes al rey enemigo:

1. ...	**♜a4!**
2. ♗d2	**...**

Es evidente que no podía tomarse la torre: 2. bxa4?? ♛b4+ y 3. ... ♛b2++. Tampoco servía 2. fxe6, por 2. ... ♜xa2 y no puede evitarse el mate, ni 2. ♗b6, por 2. ... ♛b4, eventualmente seguido de 3. ... ♛a3, que crearía la doble amenaza de mate en a2 y b2.

2. ...	**♝b4!**

También ganaba 2. ... cxd2.

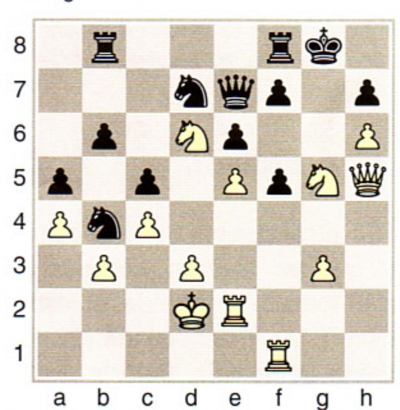
3. bxa4	**♝a3**
4. ♗xc3	**♜b8+!**

Mejor que 4. ... ♛xc3, por 5. ♕b6.

5. ♗b5	**♛xc3**

Ahora no hay defensa. Liu-Serper (Yakarta, 1994).

Diagrama B843



En esta posición el peón de h6 es una seria amenaza para el rey negro, sobre todo porque el peón **g** ha desaparecido del enroque, lo que crea una vía de ataque por esa columna. Por otra parte, la situación del rey blanco en el centro es meramente anecdótica, puesto que ninguna de las piezas negras está en condiciones de amenazarlo. Dama y caballos blancos constituyen un poderoso equipo de ataque, al que hay que sumar la fuerza del peón de h6. Las blancas remataron así el juego:

1. ♖xf5!	**exf5**
2. ♘xf5	**♛d8**

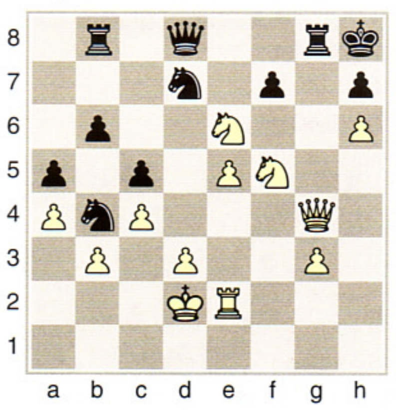
La única alternativa posible era 2. ... ♛e8, pero las blancas ganarían con 3. ♕g4! ♞xe5 (o bien 3. ... ♚h8 4. ♘e6! ♜g8 5. ♕g7+! ♜xg7 6. hxg7+ ♚g8 7. ♘h6++) 4. ♖xe5 ♛xe5 5. ♘e6+ ♚h8 6. ♕g7+ ♛xg7 7. hxg7+ ♚g8 8. ♘h6++ (o bien 8. ♘e7++).

3. ♘e6!	**♚h8**

También sirve 3. ... fxe6 4. ♕g4+ ♚f7 5. ♕g7+ ♚e8 6. ♘d6++.

4. ♕g4!	**♜g8**

Diagrama B844



5. ♕g7+!	**...**

Las negras se rindieron. Si 5. ... ♜xg7, 6. hxg7+ ♚g8 7. ♘h6++. Hemos visto cómo el peón resultó decisivo en la mayoría de las variantes. Mark Tseitlin-Motseashvili (Israel, 1992).

Este Test consta de 25 posiciones, que el estudiante deberá resolver sin utilizar el tablero. Para que pueda evaluar su grado de aprovechamiento, debe concederse un punto por cada una de las primeras 20 posiciones respondidas con acierto, así como dos puntos por cada una de las últimas cinco posiciones resueltas correctamente.

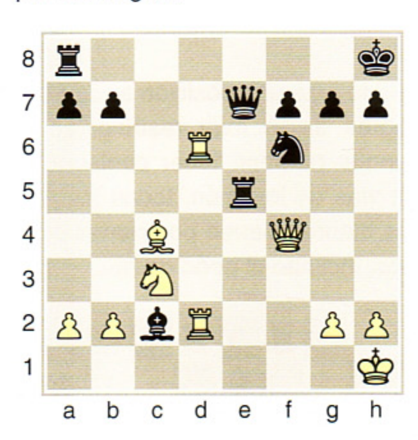
Según la puntuación obtenida, su asimilación se considera:

Óptima	Más de 25 puntos.
Notable	21 - 25 puntos.
Satisfactoria	16 - 20 puntos.

Por debajo de esta puntuación, se recomienda repasar las cinco unidades precedentes y realizar de nuevo el Test.

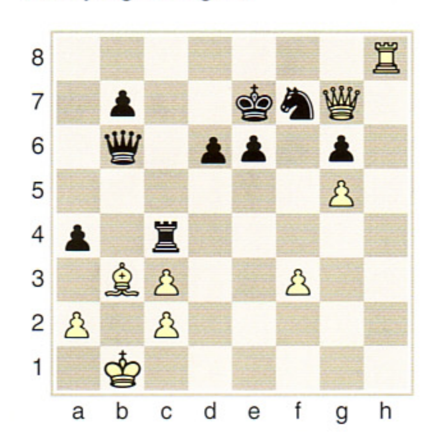
Posiciones

1. Juegan negras. El jaque en e1 no consigue nada por ♗f1, pero las blancas tienen debilitada su primera fila y este factor será explotado por las negras.

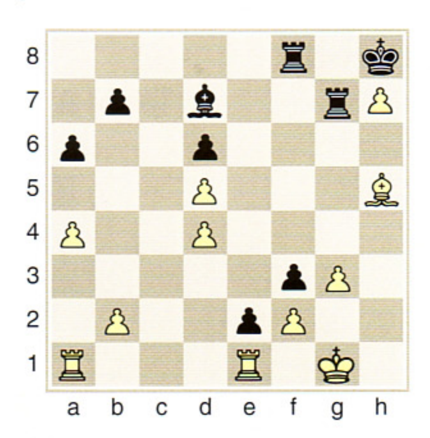




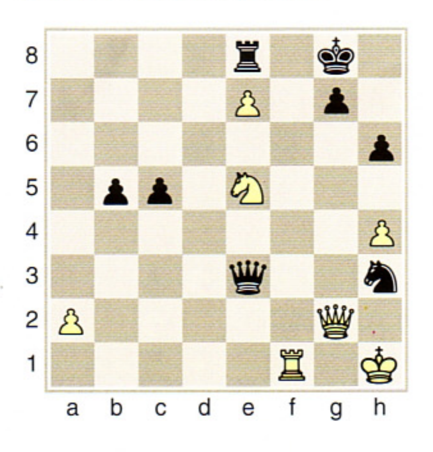
2. Ambos reyes están expuestos en esta posición, pero el turno es decisivo: juegan negras.



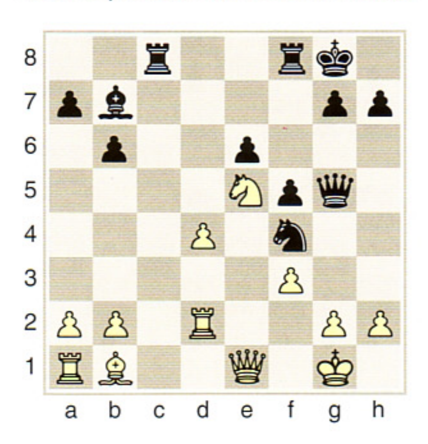
3. Los peones negros, incrustados en el flanco del rey contrario, resultan decisivos. Halle la secuencia precisa.



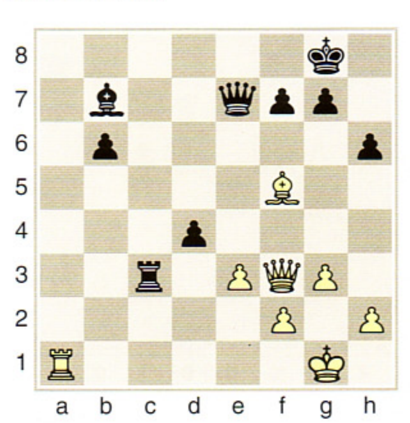
4. Juegan blancas. Con una maniobra típica pueden decidir, especulando con su peón pasado.



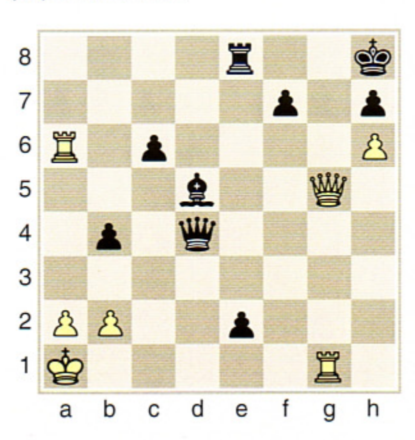
5. Juegan negras, que pueden ganar importante material. Una vez más, la primera fila está debilitada.



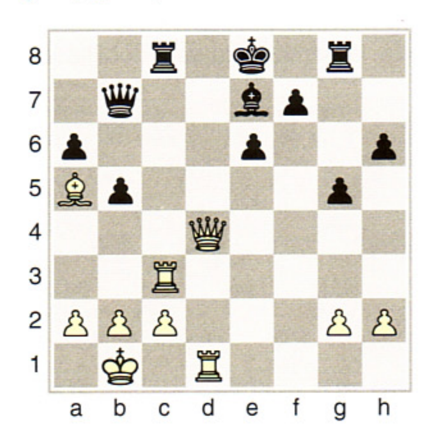
6. Juegan blancas. Si recuerda la figura del *rayos X*, lo verá todo transparente.



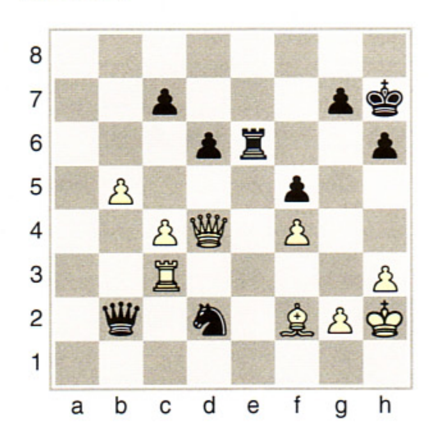
7. Juegan blancas. Ambos bandos disponen de serias amenazas y los peones de e2 y h6 pueden tener un papel decisivo.



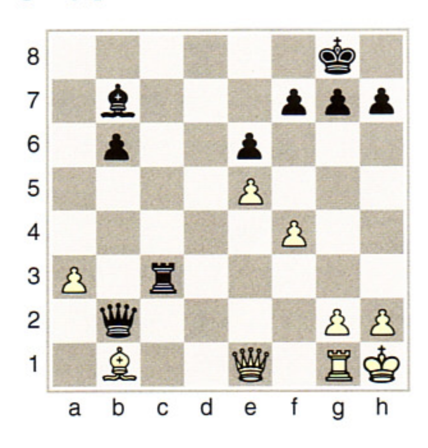
8. Las blancas tienen una posición muy dominante, que justifica sobradamente el peón de menos. Juegue y gane, en consecuencia.



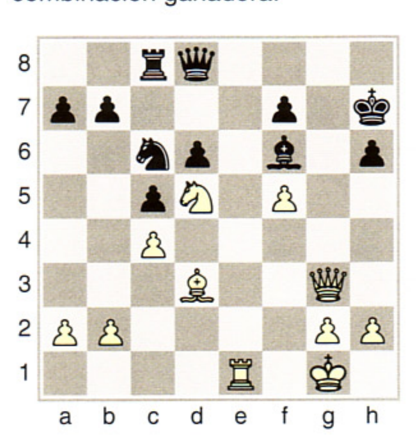
9. Juegan negras. Un movimiento difícil permite explotar la fuerza latente del caballo. Muestre usted su destreza.



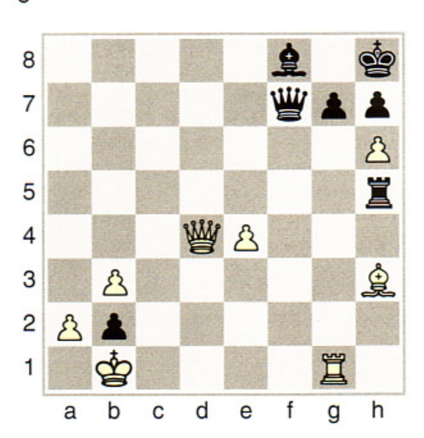
10. A pesar del dominio de las negras, no parece haber resquicios en la formación blanca, como no sea el peón de a3. Las negras juegan y ganan.



11. Todas las piezas blancas están bien situadas, mientras que el enroque negro está muy debilitado. No es de extrañar, por lo tanto, que el primer jugador disponga de una combinación ganadora.



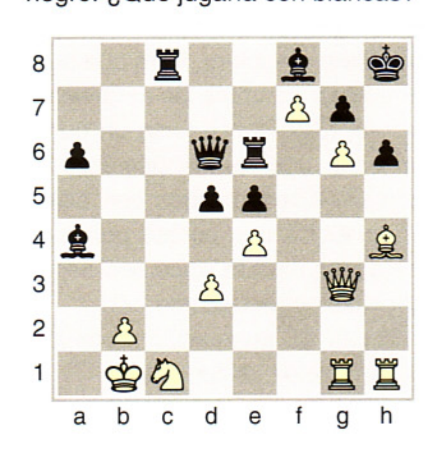
12. Juegan blancas. El peón de h6 resultará un factor decisivo en la expeditiva secuencia que sigue. ¿Qué haría usted?



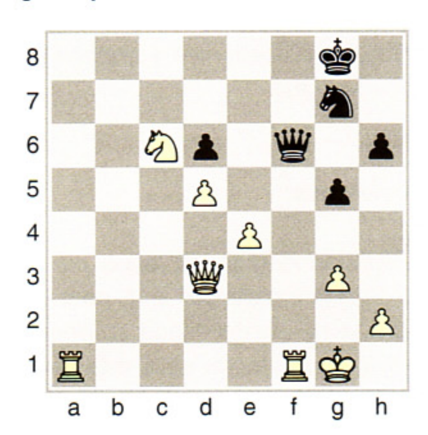
13. Las negras poseen ventaja posicional, que están en condiciones de materializar. ¿De qué modo?



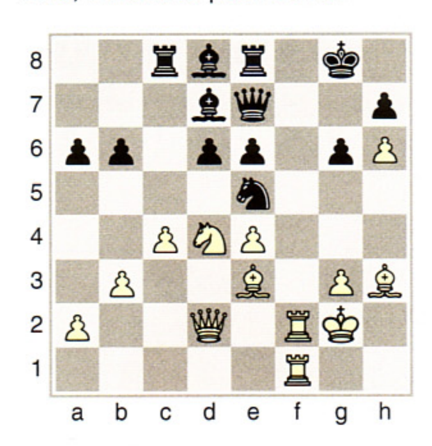
14. La posición es complicada, pero los peones blancos de f7 y g6 son una fuerza que amenaza al rey negro. ¿Qué jugaría con blancas?



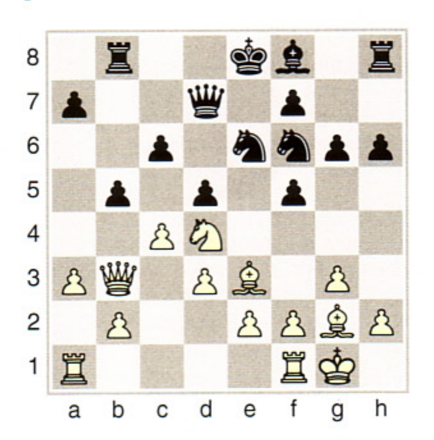
15. Juegan blancas, que pueden forzar un final ganador. Utilice su ingenio y su técnica.



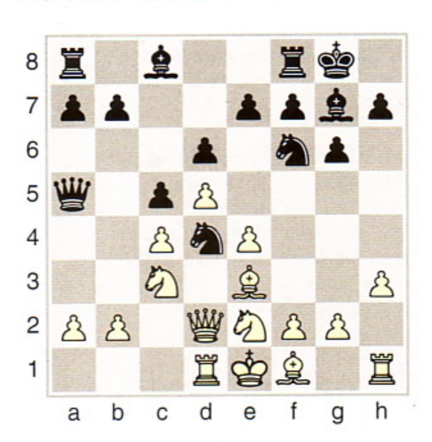
16. He aquí una posición en que las negras están muy restringidas y, aunque parecen tener controladas las vías de invasión, todas las piezas blancas tienen posiciones óptimas, incluido el peón de h6.



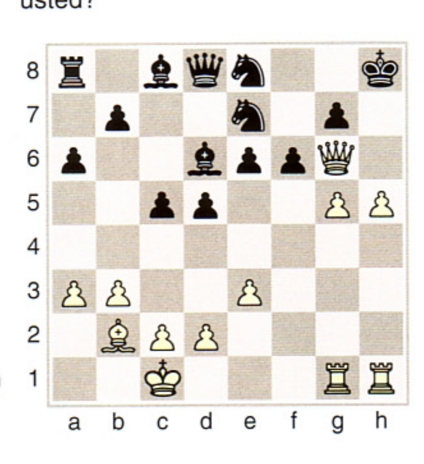
17. Juegan blancas, que pueden explotar su ventaja en desarrollo. ¿Cómo lo haría usted?



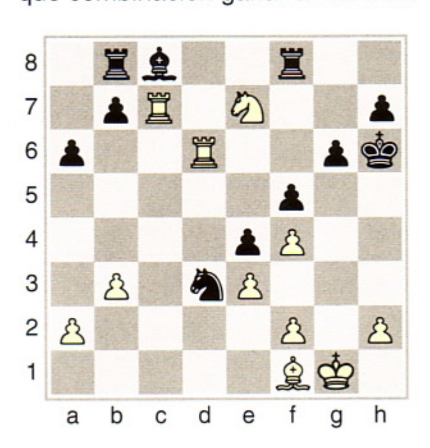
18. Las blancas se han retrasado en desarrollo y eso permitirá a las negras una combinación que gana material. Hállela.



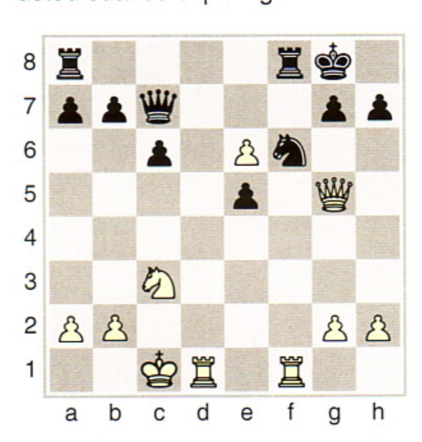
19. Las negras tienen varias piezas de ventaja, pero las blancas (que les corresponde jugar) han creado serias amenazas sobre el debilitado enroque contrario. ¿Cómo seguiría usted?



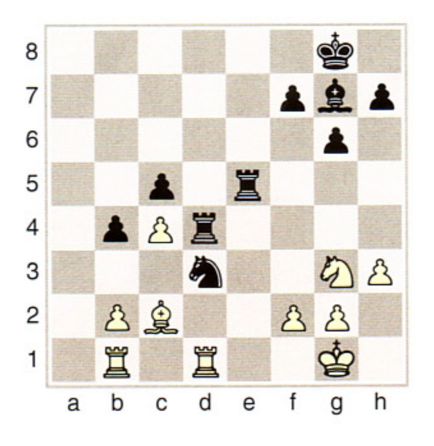
20. Juegan blancas. Podrían ganar un peón cambiando en d3, pero sus torres y su caballo son muy activos y pueden aspirar a más. ¿Con qué combinación ganaría material?



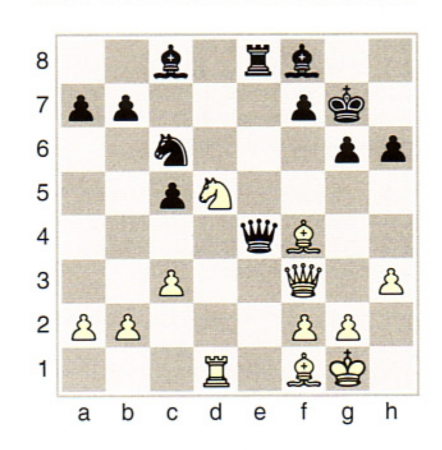
21. Juegan blancas. El peón de e6 es muy fuerte y será decisivo. ¿Ve usted cuál es el plan ganador?



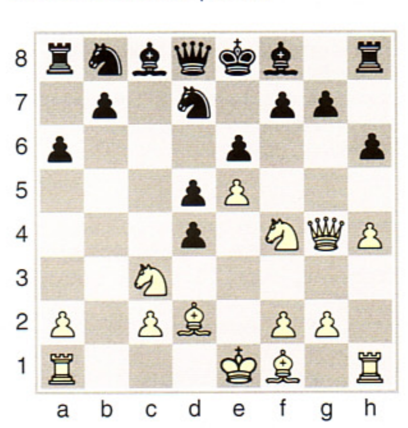
22. Juegan negras. Estamos en un final, pero no por eso el juego debe ser prosaico. Las piezas negras son mucho más activas y eso debe poder traducirse en algo positivo.



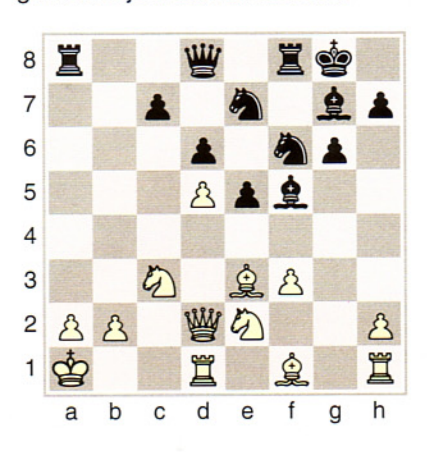
23. Juegan blancas. Dos jugadas finas (difíciles) y logrará un final ganado. Ha de hallar la combinación.



24. Las blancas tienen dos peones menos, pero una enorme superioridad en desarrollo. ¿Pueden aprovecharlo a corto plazo?



25. Juegan negras. Las líneas abiertas contra el enroque siempre son un peligro y en ese sentido las negras llevan aquí la delantera. ¿Cómo explotar ese factor para conseguir ventaja material decisiva?



Soluciones:

1. 1. ... ♝d3! 2. ♗xd3 ♛xd6 (0-1). Fuchs-Korchnoi (Erevan, 1966).

2. 1. ... ♛g1+ 2. ♔b2 a3+! 3. ♔xa3 ♛c1++. El peón avanzado atrajo al rey blanco a una trampa mortal. Polgar-Bjerre (Dinamarca, 1969).

3. 1. ... ♜xg3+! 2. fxg3 f2+ (todavía mejor era 2. ... ♝h3!) 3. ♔g2 f1=♛+ 4. ♖xf1 exf1=♛+ 5. ♖xf1 ♝h3+! (0-1). Trosman-Salov (URSS, 1978).

4. 1. ♖f8+! ♜xf8 2. ♕d5+ ♚h7 3. exf8=♘+! (1-0). Si 3. ... ♚h8, 4. ♘eg6++. Gulko-Grigorian (URSS, 1971).

5. 1. ... ♜c1!! 2. ♕xc1 ♞e2+ 3. ♖xe2 ♛xc1+ 4. ♔f2 ♝a6 (0-1). Hochberg-Averbaj (Estocolmo, 1954).

6. 1. ♖a8+! ♝xa8 2. ♕xa8+ ♛f8 3. ♗h7+! ♚xh7 4. ♕xf8, etc. Variante de la partida Almus-Hermann (Alemania Oriental, 1957).

7. 1. ♕g8+!! ♜xg8 2. ♖xg8+ (1-0). Si 2. ... ♚xg8, 3. ♖a8++. La debilidad de la octava fila resultó fatal, en combinación con el peón de h6. Doppel-Schmidt (Alemania, 1998).

8. 1. ♕a7! (excelente jugada de desviación, de aceptación obligada, pues si 1. ... ♛b8, 2. ♕d7+ ♚f8 3. ♖xc8+) 1. ... ♛xa7 2. ♖xc8+ ♝d8 3. ♖cxd8+ ♚e7 4. ♖xg8 e5 5. g4 (1-0). Kobalja-Korotjelev (Moscú, 1999).

9. 1. ... ♜e3! (0-1). Si: *a*) 2. ♖d3, 2. ... ♞f3+!; *b*) 2. ♗xe3, 2. ... ♞f3+; *c*) 2. ♕xe3, 2. ... ♞f1+ y 3. ... ♞xe3; *d*) 2. ♕d5, 2. ... ♛xc3 3. ♕xf5+ g6 4. ♕f7+ ♛g7 5. ♕xg7+ ♚xg7 6. ♗xe3 ♞f1+ y 7. ... ♞xe3. Karafiath-Neishtadt (Correspondencia, 1967).

10. 1. ... ♜c1! 2. ♗xh7+ (2. ♕xc1 ♝xg2+!) 2. ... ♚h8 (2. ... ♚xh7 3. ♕h4+ ♚g8 4. ♕d8+, con jaque perpetuo) 3. ♕xc1 (si 3. ♕g3, 3. ... ♜xg1+ 4. ♔xg1 ♛d4+ 5. ♔f1 ♚xh7) 3. ... ♝xg2+! 4. ♖xg2 ♛xc1+ 5. ♖g1 ♛c6+ 6. ♖g2 ♚xh7 (0-1). Drimer-Pomar (Olimpiada de Leipzig, 1960).

11. 1. ♖e8! (1-0). Si 1. ... ♛xe8, 2. ♘xf6+ y 3. ♘xe8, y si 1. ... ♝d4+, 2. ♔h1 ♛xe8 (2. ... ♛g5 3. f6+) 3. f6+ ♚h8 4. ♕g7++. Neikirch-Matanovic (Olimpiada de Leipzig, 1960).

12. 1. ♗e6! (desviación) 1. ... ♛e7 (si 1. ... ♛xe6, 2. hxg7+ ♚g8 3. gxf8=♕+ ♚xf8 4. ♕h8+) 2. hxg7+ ♝xg7 3. ♖xg7! (1-0). Si 3. ... ♛xg7, 4. ♕d8+. Short-Arnason (Reykjavik, 1987).

13. 1. ... ♞d4! 2. cxd4 ♜xe3! 3. ♗xe3 (si 3. ♖xe3, 3. ... ♛g6+) 3. ... ♛g6+ 4. ♘g4 ♛xg4+ 5. ♔h1 ♛g2+ 6. ♕xg2 fxg2+ (0-1). Chaviano-Pupo (Manatí, 1994).

14. 1. ♗f6! ♜xc1+ 2. ♖xc1 ♜xf6 (2. ... gxf6 3. g7+ ♝xg7 4. ♖xh6+!) 3. ♖cg1! (1-0). Es imparable la amenaza 4. ♖xh6+! J. Polgar-Polugaievsky (Aruba, 1991).

15. 1. e5! ♜xf1+ 2. ♕xf1 ♛xf1+ 3. ♔xf1 ♞f5? (más tenaz era 3. ... ♞e8, aunque el final está perdido a la larga) 4. ♘e7+!! (1-0). Si 4. ... ♞xe7, 5. exd6 y no hay quien frene el peón. Frías-Alburt (Chile, 1981).

16. 1. ♗g5! ♛xg5 2. ♗xe6+! ♝xe6 3. ♖f8+! ♜xf8 4. ♖xf8+ ♚xf8 5. ♘xe6+, seguido de 6. ♘xg5, con ventaja decisiva. Sherzer-Lunna (Somerset, 1991).

17. 1. ♘xc6! ♛xc6 2. cxd5, con clara ventaja material, además de un desarrollo muy superior. Si 2. ... ♛d7, 3. dxe6, y si 2. ... ♞c5, 3. ♕c3 ♛b6 (o 3. ... ♛d6 4. ♗xc5 ♛xc5 5. ♕xf6) 4. b4. Fischer-Lapiken (Open EE.UU., 1956).

18. 1. ... ♞xe4!, con importante ventaja, no sólo por el peón, sino posicional, ya que si, por ejemplo, 2. ♕c1 o 2. ♕d3 (no 2. ♘xe4??, por 2. ... ♞c2++), puede seguir 2. ... ♞xe2, ganando un segundo peón en c3. Thormann-Bischoff (Alemania, 1982).

19. 1. gxf6!! ♞xg6 2. hxg6+ ♚g8 3. ♖h8+! ♚xh8 4. f7! (1-0). No puede pararse la doble amenaza 5. ♖h1+, seguido de mate, y 5. fxe8=♕+. Zukertort-aficionado (Berlín, 1874).

20. 1. ♖f6!! ♜h8 (1. ... ♜xf6? 2. ♘g8+ ♚h5 3. ♗e2+ ♚h4 4. ♖xh7++) 2. ♖xc8! ♚g7 (2. ... ♜bxc8 3. ♘xf5+ ♚h5 4. ♗e2++) 3. ♖xh8 ♜xh8 4. ♖b6 (1-0). Koszorus-Neishtadt (Correspondencia, 1967).

21. 1. ♖xf6!! ♜xf6 2. ♖d7 ♜g6 (única) 3. ♕e7 ♛c8 4. ♕f7+ ♚h8 5. e7! ♛g8 6. ♕xg8+ ♜xg8 7. ♘e4! (1-0). Si 7. ... h6, 8. ♘c5 (amenazando 9. ♖d8), y si 7. ... b6, 8. ♘d6. Niedermeier-Bachsmid (Correspondencia, 1970).

22. 1. ... ♞xb2!! 2. ♖xd4 (2. ♖xb2 ♜xd1+ 3. ♗xd1 ♜e1+) 2. ... cxd4 3. ♖xb2 ♜e1+ 4. ♔h2 (4. ♘f1 d3 5. ♖b1 ♜xf1+!) 4. ... d3 5. ♖b1 dxc2! 6. ♖xe1 b3 y los dos peones pasados y unidos ganan (0-1). Gal-Hardicsay (Hungría, 1977).

23. 1. ♘f6!! ♚xf6 2. ♗e5+! ♚xe5 3. ♕xe4+ ♚xe4 4. ♖e1+ ♚f5 5. ♖xe8 (la torre no sólo ha capturado a su colega negra, sino que además ataca las dos piezas menores de la última fila) 5. ... ♝e6 6. ♖xf8 ♝xa2 7. ♖c8, con ventaja decisiva. Kárpov-Topálov (Dos Hermanas, 1994).

24. 1. ♘xe6! fxe6 (1. ... ♞xe5 2. ♘xg7+ ♝xg7 3. ♕xg7 ♞g6 4. h5) 2. ♕g6+ ♚e7 3. ♘xd5+! exd5 4. ♗b4+ ♞c5 5. ♗xc5+ ♚d7 6. e6+ ♚c7 7. ♗b6+! ♚xb6 8. e7+ (descubierto decisivo). Shaposhnikov-Akopian (URSS, 1964).

25. 1. ... ♞fxd5! 2. ♘xd5 ♜xa2+! 3. ♔xa2 ♛a8+ 4. ♔b3 ♜b8+ 5. ♕b4 (si 5. ♘b4, 5. ... c5) 5. ... ♞xd5 (0-1). Lundin-Todorcevic (Lugano, 1985).

